Dech Draka

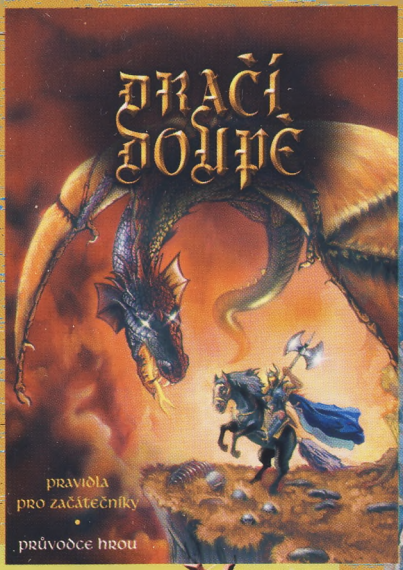
5/2000

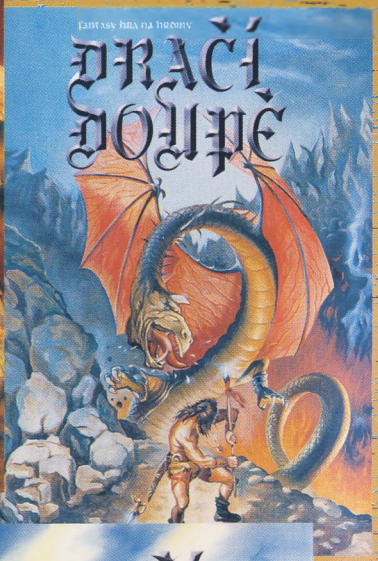
cena 39,– Kč

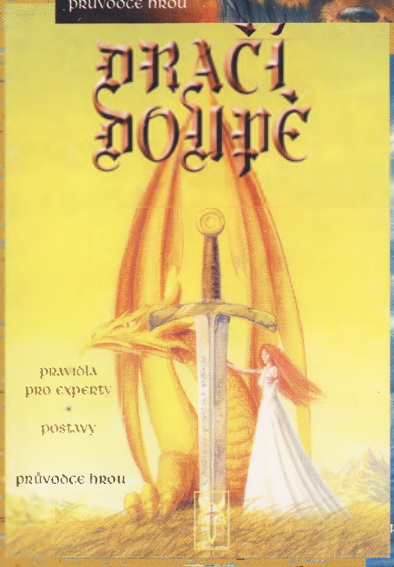
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

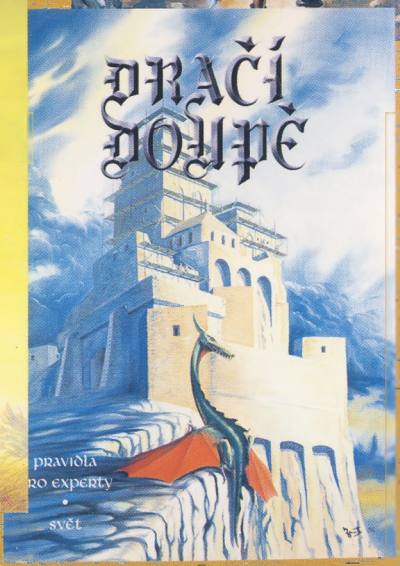
chybí vám kterákoliv z nich?

teď už nemusí!









na skladě jsou již všechny díly pravidel

nyní žádejte u svého knihkupce

Vážení přátelé!

Je tu podzim, dny se krátí, noci jsou stále chladnější a listí ze stromů začíná opadávat. Do konce roku zbývají dva měsíce a již jeden velký con (Dracon). A protože poslední letošní číslo Dechu draka dostanete do rukou zřejmě až krátce před Silvestrem, měl bych se aspoň stručně zmínit, co pro vás chystáme před vánocemi. Především to bude další modul k Asterionu, tentokrát geografický, Písky proroctví. Dále pak opravené vydání Talismanu – Jeskyně. A poslední novinkou, o níž se více dočtete na straně 64, je původní česká stolní hra Sedmiměstí, která vám poskytne spoustu zábavy nejen za dlouhých zimních večerů. Možná se dočkáte ještě nějakého dalšího překvapení, ale nemohu nic slibovat, záleží to na příliš mnoha okolnostech.

Čekání si můžete aspoň trochu ukrátit novým Dechem draka. Co v něm najdete? Volný cyklus o mytologiích různých národů je nakrátko vystřídán pojednáním Davida Zbírala o vývoji mýtu od pravěku až po dnešek. Začíná také nový seriál o zahraničních RPG hrách. Kartičkářům představíme novou rozšiřující edici Magicu a hráči DrD, kteří si oblíbili Asterion, si mohou přečíst další vyprávění o Temných bozích, tentokrát z jiného úhlu pohledu. Samozřejmě nechybí obvyklá porce povídek, recenzí a dalších pravidelných rubrik.

Takže se dobře bavte

Bouchi

Dech draka
5/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jana Žižková

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a. s., Jan Vilímek, Lipník n. B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1. tel.: (069) 611 29 92

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 7. listopadu 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Tomáš Novotný: Osudová chyba nekromantova . . 3
Leonard Medek: Ta správná strana zrcadla 14

Z hlubin času
David Zbíral: Mýtus v proměnách věků 25

Ze světa
V moci Měsíce 34

Z domova 37

Recenze 39

Battletech 43

Trumfy osudu 45

Malé velké bitvy 52

Moudrá sova 57

Dračí doupě
Asterion 60

Křišťálová koule
Zásilková služba Altaru 63
Sedmiměstí 64

Přílohy:
Jeskyně
Zavrženíhodný únos Nataši Igorovny I
Přísežní 31

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Osudová chyba nekromantova

Tomáš J. Novotný

Probudil se z hrozného snu. Zdálo se mu, že umírá. Otřásl se: byl to velmi skutečný sen. To je ale zima, pomyslel si. Prsty měl úplně znecitlivělé. Zatímco spal, jeho tělo celé ztuhlo. Kdy šel spát? Nevěděl. Pamatoval si jen ten sen. Ten skutečný sen… Hlavou mu prolétla hrozná myšlenka, a tak se prudce posadil na posteli. A přece ne. Chtěl se posadit, ale strop byl příliš nízko, a tak se praštil do hlavy sotva se pohnul. Proč to nebolelo? Cítil ten náraz, byl velmi silný, ale stejně to nebolelo.

„Pojď za mnou," uslyšel. Napadlo ho, že se mu to možná jen zdálo, ale pak si uvědomil, že kdyby se mu to zdálo, tak by teď ještě ležel a přemýšlel, avšak on již tlačil na ten strop. Strop? Ne, strop by se přece nepohnul. Bylo to víko. Víko od jeho rakve. Vyhlédl, aby zjistil, že rakev leží na kamenném oltáři stojícím v malé uzavřené místnosti. Až potom si uvědomil temnou mužskou postavu zahalenou v černé kutně, jež na něj upírala zrak. Planoucí oči onoho muže, který se pod svou do obličeje staženou kápí spokojeně usmíval, se zdály být hluboké jako temnota sama.

„Vítám tě," řekl ten kdosi hlasem, který znal. Byl to panovačný a ostrý hlas. Právě ten hlas mu před chvílí přikázal, aby otevřel víko. Přikázal? Mně přece nebude nikdo nic přikazovat, probleskło mu hlavou, avšak jeho myšlenky byly přerušeny znovu tím hlasem: „Nyní jsi generál, otroku."

„Otroku?" dokázal ze sebe vypravit, leže v rakvi. „Otrok nemůže být generálem."

„Nekromantův otrok může být kýmkoli se jeho pánu zlíbí!" vyštěkl muž s planoucím zrakem, avšak na toho, jenž ležel v rakvi, nezapůsobil tón jeho hlasu, ale obsah jeho slov. Nekromant! Věděl, co je to nekromant stejně dobře, jako si uvědomoval, co to znamená být jeho otrokem. Jestli jsem vážně sluhou nekromanta, pomyslel si, znamená to, že nejsem živý. Nejsem ani mrtvý. Jsem nemrtvý.

Snažil se zjistit víc: „Tvoji otroci ale nepřemýšlejí, a já..."

„Proto jsem stvořil tebe," přerušil jej temný čaroděj, „ty nejsi jen otrok jako ti ostatní, máš vůli a krev."

„Krev? Vůli?"

„Pravda, krev nemáš, a proto ani vůli. Sežeň si krev!"

Vstal z rakve a pocítil chlad. Chtěl krev. Toužil po ni. Stiskl kliku starodávných mohutných dveří a vyběhl ven. To, v čem se probudil, byla krypta. Malá, na kraji hřbitůvku. Díra místo jednoho hrobu se zdála být čerstvě vykopaná. Pohledl na náhrobek. I přesto, že byla tma, viděl velice dobře. Bylo na něm napsáno pozlaceným ozdobným písmem:

Robert Blackson
Vzpomínáme

Černý je i růže květ,
slzy po tvářích kanou,
proč odešel jsi na onen svět,
ani neřekl na shledanou?

Robert Blackson – to jméno znal. Bylo to jeho jméno.

„Zakopat!" řekl, aniž by věděl proč. K jeho překvapení se odněkud vypotácel kulhající muž oblečený v roztrhaných hnijících hadrech a začal, třímaje ve svých pobledlých rukou zrezivělou lopatu, mechanickými pohyby zahrnovat hrob hlínou.

„Bude z tebe dobrý generál, otroku," usmál se nekromant stojící ve dveřích krypty. Robert si jej však nevšímal a vyběhl malou brankou ven ze hřbitova. Chtěl krev.

Běžel dlouho. Došel mu dech, a tak dýchat přestal. Nevadilo to. Cítil, jak za ním vlaje plášť. Když se nad tím zamyslel, uvědomil si, že je oděn v oblek, v němž jej pohřbívali. Černá košile i kalhoty. Plášť s vysokým límcem; zvenčí rovněž černý, zevnitř však rudý... krvavě rudý. Ta barva se mu líbila. Zrychlil.

* * *

Adriana se rozhodla, že se půjde projít. Slzy smáčely její tvář, jak vzpomínala na otce, který dnes ráno umřel. Vybavovala si všechny ty krásné okamžiky, které s ním

prožila. Proč jen má pocit, že její tatínek není mrtvý. Asi před hodinou ji přepadl zvláštní neklid. Rozhodla se, že se půjde jen projít na vzduch, ale teď již její kroky směřovaly na hřbitov. Nevěděla proč, byl to jen pocit. Náhle spatřila před sebou nějaký pohyb. Nebo se jí to jen zdálo? Ne, někdo tam běží. Dost rychle. Byla tma a ona dostala strach. Chtěla vykřiknout, avšak ten muž jí zacpal ústa ledovou rukou. Ucítila na krku jeho sliny. Pak bolest, jak ji ten neznámý propíchl dvojicí jehliček tepnu na místě, které naslinil. Náhle se jí prudce zamotala hlava. Usnula… navždy.

* * *

Cítil nasládlou chuť laskající jej na jazyku. Chutnala mu. Sál horlivěji a uvědomoval si energii, jež se do něj vlévala. Ta síla, kterou získával, byla obrovská. Po chvíli pramínek rudé tekutiny ustal; už žádná nezbyla. Pohlédl na splasklé tělo své oběti. Zdálo se mu povědomé. Jako by tu dívku již někde viděl. Ale kde? Nedokázal si vzpomenout, a tak ji odhodil do trávy vedle cesty. Jak dopadla, ruka se jí nepřirozeně zkroutila pod tělo. On si toho však nevšímal, chtěl víc. Víc krve.

„Vrať se!" uslyšel jakoby uvnitř hlavy ten známý panovačný hlas. Nechtěl se vrátit, chtěl krev. Ale nemohl neuposlechnout. Otočil se a pak se rozeběhl. Ne, nyní již nemusel běžet. Letěl. Podíval se na sebe, ale zjistil, že je slepý. I přesto však věděl, kde se nacházejí stromy či kudy létají noční dravci. Neviděl je, ani neslyšel, prostě jen věděl, kde jsou. Cítil, jak v něm koluje krev. Náhle si uvědomil větší množství ptáků, nebo si aspoň myslel, že jde o ptáky, kteří se seskupili kolem něho. Vnímal je, a když chtěl, mohl vědět to, co ví kterýkoli z nich. Přál si, aby se drželi s ním, a tak to udělali. Po chvíli rychlého letu vycítil obrysy hřbitova. Přistál a znovu se mu vrátil zrak. Rozhlédl se, aby si uvědomil, že ti letci, jeho přátelé, byli vampíři; létající savci živící se zvířecí krví. Pocítil k nim lásku, což ho překvapilo. Oni si jej však již nevšímali a letěli za svým vlastním posláním. Také chtěli krev.

Jak se blížil k té známé kryptě, minul svůj hrob, který byl již zasypaný. Nechtěl jít, chtěl další krev. Přesto šel. Otevřel dveře a spatřil svého pána, jak k němu stojí zády. Okamžitě si uvědomil, že nyní má šanci zbavit se svého otroctví. Skočil po něm… ne, neskočil. Chtěl, ale nemohl.

„Mne nezabiješ, Robie, leda bych ti to přikázal," procedil mezi zuby nekromant, načež se tiše a krátce zasmál. „Tak se o to ani nepokoušej, Robie." Prudce se otočil a oči v jeho bledé tváři, kterou stínila kápě stažená hluboko do čela, stále matně zářily. „Lehni si. Spi. Zítra je také noc."

„Jednou tě zabiju, nekromante, to ti přísahám," zasyčel upír a z koutku úst mu vytekl pramínek rudé tekutiny. Její tmavá barva ostře kontrastovala s bledostí kůže na kostnatém obličeji. Ulehl do rakve a zavřel nad sebou víko. Náhle mu bylo příjemně. Zkřížil ruce na prsou a upadl v hluboký spánek.

* * *

Zář měsíce v úplňku, třpytícího se na jasné obloze, dodávala noci matně žlutý nádech. Ploché hrany kamenů se, obroušené železem pobitými koly vozů a ocelovými podkovami klusajících koní, odrážely ve světle lucerny, kterou třímal v ruce svalnatý muž oděný do uniformy královské gardy a utvářely tak dojem, jako by byly hvězdy rozsypány i po cestě.

„Tady, pane strážmistr, tady se to stalo," ozval se skřípavý hlas staré ženy. Johan Richter, seržant zdejší domobrany a jediný příslušník královské stráže ve městě, si pochybovačně prohlížel místo, na které babka kořenářka ukazovala roztřeseným prstem. Už se na to chtěl vykašlat a zatknout babu za planý poplach, když si všiml malé krvavé skvrny jež se vsakovala do prachu u cesty. Byla opravdu nepatrná. Pravděpodobně tam ukápla jen kapička drahocenné tekutiny.

„Mohla byste mi ukázat, odkud jste tu… příhodu sledovala?" zeptal se hlubokým hrdelním hlasem.

„Ale tajdle kousek vod cesty jsem sbírala bylinky, který maj kouzelnou moc, když je někdo utrhne za úplňku," stará kořenářka doprovázela svá slova divokou artikulací „a najednou vidím plačící holku. 'To je ta co jí umřel tatínek, chuděrka,' říkám si, a tak jsem ji nechala bejt. No, dyť voni tydle lidi, kterejm někdo umřel, potřebujou bejt sami. Nemyslete si, já to znám; mně když umřel pantatíček, to sem nemohla nikoho ani vystát. A jak tak šla, najednou jako by jí někdo chytil, či co, ale toho jsem neviděla, to víte byla tma. Kdyby ta děvenka neměla na sobě bílou sukni, to se ví, že bych jí taky nezmerčila. A vona jako nějak přidušeně vykřikla, jako by ji zacpal pusu, ten vrahoun, a pak ji jako chytl a hodil kus vedle cesty, někam sem," slova jí náhle uvázla v hrdle; právě tam, kam ukazovala, spatřila něco připomínajícího bílý hadr, ačkoli již tušila, co to ve skutečnosti je. Johan se podíval tím směrem a také si toho všiml. Jakmile na ono místo posvítil lucernou, babka kořenářka odvrátila zrak a zamumlala nějakou modlitbičku, zatímco on přistoupil blíž, aby si mohl mrtvolu lépe prohlédnout: celé tělo se zdálo být zvláštně vysušené a splasklé. Johan ji nohou otočil na záda, načež za sebou uslyšel výkřik leknutí, jenž vydala stařena. Prudce se otočila a s hysterickým pláčem utíkala k městu. Johan byl touto reakcí překvapen, ale jakmile se ohlédl zpět k mrtvé dívce, pochopil příčinu jejího zděšení. V tepně na krku oběti byly propíchnuty dva malé otvory, nepochybně po zubech. Když si všechny informace o tomto záhadném úmrtí srovnal v hlavě, polkl na sucho. Ten záhadný muž, dnešní pohřeb, vysušené tělo oběti a nyní ještě dva otvory na krku, to vše nasvědčovalo tomu, že mají co dočinění s upírem. Taková myšlenka se mu nelíbila, a tak se rozhodl, že se hned za rozbřesku půjde podívat na hřbitov. Zatím však pokračoval v ohledávání oběti, všiml si totiž, že levá paže té ubohé dívky byla v lokti ohnutá proti kloubu. Když se ji pokusil nasadit zpět tam, kam patří, uslyšel duté křupnutí a celé předloktí mu zůstalo v ruce. Mráz se prohnal po jeho zádech a usadil se až v morku kostí. Ačkoli se neobjevila žádná

krev, bylo to bez pochyb to nejodpornější, co kdy v životě viděl, jako že již viděl hodně odporné věci. Dříve hrůzná vzpomínka na výraz ve tváři své první oběti mu v porovnání s tímhle připadala spíše směšná než nechutná. Nic dalšího, co by mohlo při pátrání pomoci, již neobjevil, a tak se vydal domů. Chtěl se alespoň trochu prospat, než ráno vyrazí spolu s družinou obyvatel města, kteří patří k domobraně, na hřbitov. Byl rozhodnut nejít tam sám, ačkoli se podle legend upíři denního světla báli. Člověk nikdy neví…

* * *

Samuel se plně soustředil na svůj obřad. Nekromancie jej fascinovala již od dětství, a když se v šestnácti letech čirou náhodou dostal ke knize popisující všechna zákoutí tohoto temného umění, zcela ho pohltila snaha o její zvládnutí. Dnes tomu jsou již téměř čtyři roky a on se dostal na úroveň experta, což se většině nekromantů podaří tak kolem svých čtyřiceti let. On to zvládl ve dvaceti, a jestli se mu zdaří toto kouzlo, stane se velmistrem. Pracoval na něm již mnoho hodin, vlastně od té chvíle, co se mu zdařilo stvořit upíra, ale připravené bude až dnes o půlnoci. Mohutná dračí kostra, stará již přes dvacet tisíc let, byla nyní zbavena všech nečistot a zcela sestavena. Zlomené kosti srostly perfektně. Nemrtvý drak, projekt, na němž pracoval, byl podle Temné knihy vyvolán zatím jen jednou, a to samotným Otcem, kterého kniha popisovala jako prvního čaroděje, jenž ovládal nekromancii. Jestli uspěje i Samuel, oživí téměř neporazitelnou bytost, která srovná celé městečko se zemí. Poté nekromant použije svůj vlastní vynález, na který je velmi hrdý. Ve skutečnosti jen zkombinoval kouzlo ‚povolej mrtvého' s masovým účinkem, ale výsledek bude fascinující: poté, co drak pozabíjí všechny obyvatele, Samuel je jedním mocným zaklínadlem přivede k nesmrti a podmaní si je tak. A stačí již jen pár hodin. Zavřel oči a zašeptal krátkou formulku, aby mohl vidět očima svých služebníků. Jednu ze zachovalejších zombií užíval jako hlídače hřbitova. Ten chlapík byl vlastně skoro celý, až na to, že mu již vypadaly všechny zuby z dásní. Teď právě seděl na hrobě a čekal na rozkazy svého pána. Jeho oči se pohnuly a nekromant viděl první sluneční paprsky, které se vynořovaly zpoza vysokých hor na východě. Na blankytně modré obloze plul pouze jeden malý sněhově bílý obláček, který připomínal draka. Zombie, v níž nyní sídlila nekromantova mysl, se pousmála nad touto ironií, ale poté její zrak upoutala skupinka přicházejících postav. Byli to muži ozbrojení dlouhými meči. V čele kráčel jejich vůdce pyšnící se uniformou královské gardy. Strážce hřbitova si je měřil pohledem; bylo jich dost na to, aby s tlupou zombií, kterou měl k dispozici, svedli vyrovnaný boj. Zvážil možnost použití upíra, ale denní světlo již bylo příliš intenzivní, než aby v něm mohl bojovat bez úhony, takže se rozhodl pro inteligentní způsob jejich vyhoštění. Vstal a vydal se k nim s úsměvem odhalujícím bezzubou dáseň.

„Vítám vás, pánové," zašišlal. „Budete si něco přát?"

„Pusť nás dovnitř, vyšetřujeme vraždu jisté městské dívky," přikázal ten v uniformě.

„A jakpak s tím souvisí můj hřbitov?" snažil se získat čas nekromant ve strážcově těle. Měl připraven plán, jak se zbavit případných nezvaných hostů: naláká je do krypty, kde je přepadnou ze zálohy všechny jeho zombie.

„Máme určité podezření, které se týká jistého člověka zde pohřbeného," prohlásil jejich vůdce tónem, který dával jasně najevo, že s ním nehodlá diskutovat.

„Jo, mně se tady taky nelíbí: poslední dobou mi tu lezou podivní chlápkové v noci po hrobech a někdo mi ukradl klíče od krypty. Naštěstí mám náhradní. Vážně bych byl rád, kdybyste se na to podívali," načež jim otevřel zrezivělou branku a oni všichni vstoupili.

„Odveď nás k té kryptě, rádi bychom se tam trochu porozhlédli."

„Ovšem," odvětil bezzubý strážce hřbitova a pokynul jim, aby jej následovali. Oni však vyčkávali na pokyn gardisty, který jej vydal až poté, co se hlídač svými kulhavými kroky vzdálil alespoň na pár metrů. Ten smrad byl totiž nesnesitelný. Když se zombie dobelhala až ke dveřím, nechal ji nekromant odemknout a jal se svou myslí probouzet ostatní, a tak se tlupa mrtvol začala drápat ze svých hrobů, sotva poslední z bojovníků vstoupil do malé budovy. Oltář, na němž Samuel spřádal svá temná kouzla, nebyl přímo v kryptě, zde se ukrývaly jen dveře vedoucí do další místnosti, v níž spočívala rakev se spícím upírem a až za dalšími dveřmi stál v nevelké místnosti on. Nemrtvým se podařilo proklouznout až ke dveřím krypty nepozorovaně a zablokovat tak vesnickým strážcům jedinou únikovou cestu. Ti, jakmile si uvědomili svou chybu, tasili zbraně a vrhli se na nebohého strážce hřbitova. Umřít podruhé není zrovna nejpříjemnější, pomyslel si ten, než mu chladná ocelová čepel rozpůlila lebku, ostatní zombie však zaútočily na zděšené muže s mechanickou odhodlaností pro ně typickou. Zatímco však bojovníci jeden po druhém umírali v chladných hnijících spárech, jež patřily oživlým mrtvolám, jednomu z nich se podařilo vyrazit těžké dubové dveře vedoucí do místnosti s rakví a přiblížil se tak samotnému nekromantovi. Toho přepadl strach, a tak odtáhl svou mysl od boje a připoutal ji zase pevně ke svému tělu, jak jen to čarodějové dokáží. Připravil si útočné kouzlo maje oči upřené na dveřích, které se musely dříve nebo později otevřít, neboť jiná cesta pro bojovníka nebyla. Ten se rozhlížel po místnosti, upoutala ho totiž zdobená rakev na černém oltáři. Fascinovaně si prohlížel odporné lunety, pokrývající kamenné zdi této zatuchlé místnosti, jež představovaly většinou nějakou zlou bytost, škrábající se ze starého hrobu. Ze zasnění jej vytrhl až výkřik, který se ozval z místnosti za ním. Ohlédl se, aby spatřil skupinu těch útočníků, kteří je napadli. Uvědomil si překvapivě přesnou podobu těchto bytostí s bytostmi na obrazcích zdobících zdi. Sevřel svůj meč pevněji, ale bylo mu jasné, že jeho jedinou nadějí je utéci těmi dveřmi naproti. Stiskl kliku a zabral, na což

dveře odpověděly nesouhlasným zavrzáním, ale pohnuly se. Sotva však otevřel, spatřil toho nejděsivějšího muže, jakého kdy viděl: Jeho tvář byla bledá, s čímž ostře kontrastovaly tmavě hnědé oči, hluboké jako černé díry do neznáma. Zahleděl se do těch děr a měl pocit, jako by do nich padal. Dopadl však na tvrdý kámen. Mrtev.

Když si Samuel prohlížel bojiště a připravoval kouzla na oživení mrtvých pod svou nadvládu, uvědomil si, že onen voják v uniformě královské gardy mezi nimi není, což jej znepokojilo. Ale co, pomyslel si, mám tu dost materiálu na zdvojnásobení své stráže. Až všechny tyhle mrtvoly oživím, už mě neporazí ani královské vojsko.

* * *

Johan proběhl brankou hřbitova a utíkal směrem k městu, co mu nohy stačily. Počítal sice, že narazí na odpor, ale takové množství nemrtvých, jako že to nepochybně byli nemrtví, jej přece jenom zaskočilo. Každopádně však přišel o větší část stráží, jež měl k dispozici. Tohle nezpůsobil jen upír, ten neumí oživovat mrtvé. Jakkoli si to gardista neodvažoval připustit, již nebylo pochyb. Mají co do činění s nekromantem. A proti nekromantům je třeba zasahovat rychle, protože jinak nabudou příliš velké moci a můžou znamenat vážný problém i pro celý kontinent.

Sevřel rty pevně k sobě, chraptivým hlasem pronesl sám k sobě: „Já budu zasahovat nejen rychle, ale i rázně." Sotva doběhl do městečka, jal se psát dopis pro samotného krále:

Vaše veličenstvo,

ačkoli jsem si vědom obtížné situace, v níž se naše krutou válkou zmítaná země nachází, jsem nucen Vás požádat o vojenskou posilu v podobě alespoň padesáti elitních vojáků. Důvodem mé žádosti je krutá, avšak po náležitém pátrání prokázaná skutečnost, že se v místním hřbitově usadil nekromant. Nehodlám dopustit, aby jeho síla vzrostla na nezvladatelnou úroveň. O téměř všechny příslušníky městské domobrany jsem přišel v závěrečné fázi pátrání a již nejsem schopen sebrat dostatek mužů na zažehnání této hrozby, jež nesmí být podceňována. Žádám o rychlé jednání.

Váš oddaný sluha Johan Richter, vrchní strážce městečka Roncole

Poté, co odložil pero, opatřil Johan rukopis svou pečetí a připevnil jej na bříško poštovního holuba. Jeho odlet byl doprovázen tichým šustotem opeřených křídel a šeptem pronesenými slovy: „Spěchej, holoubku. Prosím. Spěchej."

Po mnoha hodinách, kdy rudě zbarvené mraky byly poslední známkou toho, že slunce skutečně nedávno plulo na obloze, se konečně rozeznělo městem dusání mnoha koňských kopyt. Johanovi však stačil jeden zběžný pohled, aby si uvědomil, že jich zas tak mnoho není. Jejich vůdce seskočil ze svého statného koně a s hlasitým dupáním připochodoval až k němu.

„Veliteli, moje jednotka v počtu třiceti mužů je ti k dispozici," zakřičel a poté pokračoval tišeji: „Král se omlouvá, ale víc vojáků uvolnit kvůli válce nemohl."

Johan pokýval mrzutě hlavou: „Třicet snad bude stačit. Jste seznámeni s naším problémem?"

„Ano, pane. Král osobně nás informoval."

„Dobrá tedy, přikaž všem svým mužům, ať si v kostele nechají od kněze posvětit zbraně, chci vyrazit před půlnocí."

„Rozkaz, pane."

* * *

„Vstávej, generále, vstávej!" ozvalo se někde uvnitř Robertovy hlavy. On však toto probuzení uvítal i přes jeho nepříjemnost. Znamenalo totiž ukončení nočních můr, jež jej pronásledovaly ve spánku. Zdálo se mu o té dívce, kterou včera zabil. Nyní měl pocit, že udělal něco strašného. Nemohl však uvěřit, že tím zrůdným činem by mohla být jeho snaha o získání krve. Krev je přece tak lahodná. Touha po ní snad omlouvá i vraždu, ne? Něco uvnitř se jej snažilo usilovně přesvědčit o opaku, ale on si toho již nevšímal. Zatlačil na víko rakve a to se pohnulo. Zase cítil touhu. Tu obrovskou touhu po slaďoučké rudé tekutině. Vzpomínal si, že kdysi nebyla sladká. Když ještě žil, nechutnala mu. Ale teď je nemrtvý. Teď už mu chutná.

„Pojď," přikázal mu jeho pán. Upír si vzpomněl, že jej nenávidí. Šel jen proto, protože jít musel. Otevřel dveře do nekromantovy prostorné komnaty, aby spatřil obrovskou kostru jakéhosi netvora stočenou v jejím rohu. Byla zcela holá, bez jediného šrámu, bez jediného zbytku masa. Jen oči, vsazené v důlcích, vypadaly, že již vnímají, ačkoli se nehýbaly.

„Dnes v noci budeš mít dalšího otroka, generále." Samuelův hlas zněl nadšeně. Bylo zřejmé, jak moc se na své mistrovské dílo těší.

„Nemám žádných otroků," odvětil mu upír. Sledovat tento rozhovor by bylo pro smrtelníka fascinující: dvě mocné temné bytosti, z nichž jedna druhou nenávidí, zatímco ta druhá je na první pyšná.

„Ale máš, jen je zkus najít. Je nejvyšší čas naučit tě ovládat své poddané," prohlásil Samuel.

„Najít? Kde?"

„Uvnitř."

Robert zavřel oči, aby se dostal do své mysli. Našel tu spoustu moci. Cítil, že dokáže změnit svůj tvar i smysly a stát se tak vampírem, uvědomoval si, že veške-

rou energii získává z onoho slastného likéru, jenž koluje v žilách lidských těl. Nakonec našel i zombie. Bylo jich hodně a on mohl kdykoli jakoukoli ovládnout a vklouznout do jejího těla, nebo jim všem jen zadat příkazy a nechat na nich, ať je vyplní. Náhle si uvědomil, že tu uvnitř zabloudil a teď neví, jak se dostat zpět. Byl ve své mysli poprvé, a tak nemohl najít cestu ven. Začal panikařit a narážet na všechny stěny, jež tam byly, až najednou prohmátl a vypadl. Uvědomil si, že se jej nekromant zoufale snaží uklidnit, a zastyděl se.

„Vítej zpět. A neboj se, každý, kdo prozkoumává tak ohromnou moc poprvé, zabloudí. I já kdysi zabloudil," odtušil nekromant s úsměvem. Jeho hlas zněl vyrovnaně a klidně.

„Chci krev. Prosím, nechej mě sehnat si krev."

„Jdi. Dnes budeš potřebovat hodně krve." Veškerá Robertova nenávist zmizela, jako by nikdy neexistovala. Nyní byl nekromantovi neskonale vděčný. Sotva vyběhl ven z krypty, zmizel ve tmě a za okamžik se ozvalo šustění netopýřích křídel.

* * *

Johan si naposledy promýšlel svůj plán: připlížit se k hřbitovu zezadu a vniknout tajně do krypty. Chtěl zabít nekromanta ručně a až poté hřbitov zapálit. Musel si být jistý, že ten mizera zemře. Jenže jestli je některý z jeho nemrtvých služebníků spatří, bude celý plán k ničemu a jim nezbude, než podstoupit nebezpečný souboj proti přesile. Věděl, že bude zatraceně těžké dostat se k čaroději nepozorovaně, ale nic lepšího se mu vymyslet nepodařilo.

Téměř vykřikl strachy, když se ozvalo tiché klepání na dveře jeho pokoje, avšak dovnitř vstoupil jen kněz, který mu přišel oznámit, že zbraně všech vojáků včetně té jeho jsou posvěceny a rytíři jsou připraveni vyrazit. Odpověděl jen lehkým kývnutím hlavy a když za sebou starý duchovní tiše zavřel dveře, vsunul překrásný starý meč do dlouhé kožené pochvy. Poklekl k malému Betlému, jenž byl vyřezán ze dřeva stoletého dubu, a zašeptal slova krátké modlitbičky:

Prosím tě, Bože trojjediný,
pomoz nám zbavit se démona smrti.
Čistý je někdo, špinavý jiný,
všichni však dnes večer klaníme se ti.

Amen.

Sotva dořekl poslední větu, pokřižoval se a vydal se na nádvoří, kde již byla seřazena jeho družina. Pronesl pár povzbudivých slov, ačkoli sám se nijak povzbuzen necítil. Poté vyrazili.

Johan se neopovažoval ani dýchat a pokaždé, když někde za ním zapraskala větvička zlomená neopatrnou nohou, srdce mu nadskočilo. Na nebi se netřpytila ani hvězdička, což působilo velmi depresivně, ale gardista si stále připomínal, že tma je tu pro jejich dobro. Hřbitov byl již na dohled a oni stále přikrčeně klusali blíž a blíže. Náhle se za zrezivělým plotem pohnula jakási postava. Ukázal rukou znamení ‚stůj' a celá družina se zastavila jako jeden muž. Postava se přiblížila až k plotu v místě, jež bylo jen pár desítek metrů od nich, a hleděla přímo na ně. V jeho očích se náhle matně zablýsklo. Nebylo pochyb. Spatřil je.

„Útok!" zařval Johan z plných plic, načež se ozvalo zvonění tasených zbraní a třicet mužů oděných v černém se s křikem vrhlo k hřbitovu.

* * *

Robert přistál nedaleko od středu města. Jeho touha byla nezvladatelná. Všudypřítomné ticho plazící se kolem něho jako jedovatý had nepůsobilo nikterak příjemně a na ulicích neviděl ani živáčka. Zavřené okenice napovídaly tomu, že obyvatelé dostali strach, když jejich vůdce vyrazil na démona. Nepříjemnou depresivní atmosféru však náhle prolomil opilecký zpěv. Upír se vydal směrem, o kterém tušil, že z něj onen hlas přichází, a po chvíli běhu spatřil mladého muže potácejícího se pustou ulicí. Prohlížel si jeho dlouhý hubený krk a jen stěží se dokázal ovládat. Přikrčil se a počkal, až se opilec přiblíží. Už se chystal skočit, když jej přerušil naléhavý hlas, jenž se rozezněl uvnitř jeho hlavy: „Pojď! Rychle pojď za mnou!" Pocítil obrovské zklamání, které však záhy nahradil vztek. Vznesl se do vzduchu zuřivě mávaje křídly, a během několika málo chvil si již uvědomoval obrysy hřbitova. Jeho cit však zaznamenal také spoustu postav razících si cestu k zrezivělému plotu a ještě více těl pomalu vstávajících z hrobů. Přistál před vchodem do krypty a opět se mu vrátil zrak. Vběhl dovnitř, kde na něj již čekal nekromant. Znovu pocítil nenávist. Ten lotr mu přece upíral právo na krev!

„Útočí gardisté a já nemám čas na boj s nimi, protože musím dokončit přípravy na rituál Velkého oživení. Proto ti přikazuji: vezmi si na starost zombie a udělej cokoli pro to, aby mě královi vojáci nezabili!"

„Ano, pane," odvětil zahořkle upír a vstoupil opět do své mysli. Tentokrát to tu již znal, takže se přesunul najisto rovnou k místu, kde spočívali jeho bojovníci, kteří teď stáli a tupě zírali před sebe, zatímco první ze strážců již přelézali plot. Rozpohyboval je svou vůlí a dal jim pokyn k protiútoku, načež líně vyrazili kolébavou chůzí vstříc svým nepřátelům. Nejprve se zdálo, že tito tupí nemrtví válečníci nemají proti vycvičeným bojovníkům pražádnou šanci, ale bylo jich více než sto a početní převaha se brzy projevila.

Náhle však Roberta něco napadlo. Vzpomněl si na nekromantova slova: udělej cokoli, aby mne nezabili. Hlavou mu projela další věta vyslovená tím panovačným

hlasem: Nezabiješ mě, leda bych ti to přikázal. Sepjal své fialové rty v odhodlání a vrátil se svou myslí zpět do reality, aby se mohl konečně osvobodit.

Samuel k němu stál zády a mumlal zrovna nějaké zaklínadlo, a tak když ucítil na svém krku čísi sliny, bylo už pozdě. Nestihl si ani uvědomit, co se stalo, než ztratil vědomí.

Jak upír sál, krev mu již nepřišla sladká. Byla nyní odporná. Dotkl se svého srdce. Nebilo. To nekromantova vůle jej uváděla do pohybu. Bez nekromanta není nemrtvý, je jen mrtvý. Před očima se mu zatmělo a to, že si rozbil lebku o zem, jak spadl, už ani nevnímal.

* * *

Tahle bitva se zdála být ztracená: Johana spolu s několika dalšími muži obklopovaly alespoň dva tucty zombií, zatímco většina ostatních bojovníků již ležela v hlíně rozrytých hrobů. Někteří z nich se ještě zmítali ve smrtelných křečích. Jeden z nemrtvých se po něm ohnal a on se pokusil uskočit. Zakopl však o svého těžce raněného spolubojovníka a zřítil se na zem. Ten z nepřátel, jenž jej povalil, se již napřahoval, drže v ruce kámen. Před Johanovýma očima se přehrál celý život, když v tom se zombie z ničeho nic svalila obličejem přímo na jeho koleno. Ucítil křupnutí následované palčivou bolestí, avšak slyšel vítězný křik všech přeživších.

„Co se stalo?" zařval tak hlasitě, aby přehlušil jásající vojáky, a dočkal se mnoha odpovědí, z nichž vše pochopil.

„Jak si to vysvětlujete, seržante?" ptali se ho. On se však dokázal jen rozplakat.

„Byl to zásah Boží," odpovídal. Přemýšlel však nad tím, co se vlastně událo. Zdálo se, že nekromant udělal chybu a nezvládl svého nejmocnějšího poskoka, ale to bylo spíše směšné než pravděpodobné. Někdo tak mocný si nemůže dovolit dělat chyby. Nejspíš to skutečně byl zásah Boží.

Když se vrátil po náležitých oslavách zpět do své komnaty, zamkl se tu. Konečně mohl věnovat pozornost té knize, co našel v kryptě. Její nález zatajil i knězi, ačkoli nevěděl proč. Prostě se bál, že by ji někdo mohl zničit. Otočil na první stránku a jal se číst.

Během hodiny cítil, že v něm vzplál nový oheň. Byl fascinován temným uměním, jež popisoval krasopisný text zaznamenaný na rozpadajících se stránkách. V duchu děkoval náhodě, která jej k tomuto temnému svazku zavedla. Zbytky jeho střízlivého rozumu na něj křičely, že to nezpůsobila náhoda, ale on je ignoroval. Byla to určitě jen šťastná náhoda.

Sotva hluk oslav venku utichl, vydal se Johan zpět na hřbitov. Má tam totiž ještě nějakou práci…

Ta správná strana zrcadla

Leonard Medek

I.

Moře řvalo, řvalo dlouho a vytrvale, naplnilo noc svým řevem a přehlušilo všechny jiné zvuky: příšerné praštění kýlového vazu, pukání drcených bortů i zalykavé volání topících se lodníků. Moře se vítězně smálo hlasem vln na ostrých útesech, chechtalo se hrdly vyděšenýoh racků a bujaře hvízdalo obřími rty vichřice.

V zátoce sevřené kluzkými skalami panoval relativní klid. Strmý hřbet vysokého mysu ji kryl před zuřivými nápory vzteklého vichru a rozlámal zběsilé vlny bičující pobřeží. Ironií osudu se Svatý Marek, feluka benátského plavce Lonzetta Matta, roztříštil sotva šedesát sáhů vzdálen od tišiny, jež by mu přinesla záchranu. Ale moře slavilo této noci divoký svátek a svou daň si vybíralo neúprosně.

II.

Čtvrt hodiny poté, co Svatý Marek ztroskotal, po něm nezůstalo více stop než několik prken, pohupujících se na mírných vlnách zátoky. Nahoře nad útesy dosud vyla vichřice, v širých vodních pláních ještě mnoho posádek bojovalo – a prohrávalo – svůj zápas s rozběsněným živlem, ale zde byl klid, a pomineme-li skučení větru, i ticho. Do něj oe ozývalo pravidelné šplouchání.

Osamělý plavec zoufalými tempy ukrajoval vzdálenost, dělící jej od spásného břehu. Šlo to těžce. Mohl využívat jedinou paži, druhou za sebou vlekl objemný, temný předmět. Konečně nohama nahmatal dno. Vyvláčel své břemeno z vody a vyčerpaně padl do pisku pláže.

Když se probral, nebylo po bouři ani památky. Černá mračna na obloze rozehnal vítr a utichl. Pláž nyní zalévalo měsíční světlo, stejně studené jako vzduch kolem. Plavec odhodil z obličeje mokrý pramen dlouhých světlých vlasů a naklonil se k tělu, jež s takovou námahou dopravil s sebou na břeh. Jeho druh byl v bezvědomí, ale dýchal pravidelně. Jistě se co nevidět probere. O víc se zatím nebylo třeba starat.

Mlžné a zimavé ráno je zastihlo na stejném místě. Bryon O'Donnell sbíral v mělké vodě škeble a otvíral je úzkou dýkou, když jeho bratranec otevřel oči.

„Vítám tě zpátky na světě, Diane," řekl Bryon a přisunul k němu hromádku mušlí. „Budeš je muset sníst syrové. Oheň nemáme. Sladkou vodu také ne."

„Zato slané je dost, zdá se," odtušil černovlasý Dian. „Kde vlastně jsme?"

„Bůh suď. Na zemi, to je hlavní."

„A Svatý Marek?"

„Šel k čertu. Pokud vím, přežili jsme jen my dva."

„Škoda. Po kapitánu Lonzettovi se mi bude stýskat. Uměl nádherně klít." To byla jediná pohřební řeč, jakou Dian O'Donnell pronesl nad patnácti muži posádky Svatého Marka. Bryon jen přikývl. Oba už viděli umírat tolik lidí, přátel i nepřátel, že vůči smrti otupěli. Oni zůstali, to bylo hlavní. O minulost není třeba se starat, ta už je pryč. Mírné dopolední slunce zvolna vysušovalo jejich promáčený šat a před nimi ležela neznámá země. Co víc si přát?

„Jsem na tom stejně, jako když jsem odešel z domova," zabručel Bryon. „Mám dýku a nic víc."

„Pak jsi na tom skvěle," usmál se jeho bratranec. „Já tenkrát měl koně, meč a křížek, posvěcený samotným biskupem. Dnes nevlastním nic než vlhko v botách."

Bryon se ušklíbl a vykročil na sotva znatelnou stezku, vedoucí kamsi do skal. Veškerý komfort tohoto místa už vyčerpali.

III.

Slunce proměnilo skalní labyrint v sálající pec a O'Donnellové stále ještě bloudili nedaleko pobřeží. Pod nohama jim skřípal hrubý štěrk, jen vzácně prorostlý sporými stébly zažloutlé ostřice. Takový terén neuchovává stopy a každá odbočka vypadá jako správná stezka. Nesčetněkrát se museli vracet ze slepých kaňonů a pomalu, ale jistě ztráceli přehled o místech, jež už prošli. Útesy byly všude stejné.

O to překvapivější proto byla chvíle, kdy se protáhli úzkou štěrbinou a náhle stáli na široké cestě, vinoucí kamsi do luk a nízkých remízků své těžkými vozy vyryté koleje. Avšak vlevo ani vpravo nedohlédli k žádné jiné stopě lidského osídlení. Žádné stavení, žádný kouř stoupající k nebesům, nic.

Dilema, na kterou stranu se tedy vlastně dát, by ve šťastnějších dobách řešili hozenou mincí, ovšem tato metoda při jejich současné finanční situaci nepřipadala v úvahu. Byl to Dian, kdo problém vyřešil.

„Vítr vane zleva," řekl, „a my jako ubozí trosečníci přece nemůžeme plýtvat silami na to, abychom mu vzdorovali. Půjdeme po větru." A šli.

Kráčeli pustým krajem už dobře hodinu, když narazili na rozcestí. Cesta se zde větvila jako písmeno Y a uprostřed její vidlice se tyčil nevelký, mechem porostlý kámen. V jeho stínu klímala vychrtlá, schoulená babka, vrásčitá jako sušená švestka.

„Matičko," oslovil ji Dian laskavě franckým nářečím, o němž se domníval, že je jazykem tohoto kraje, „matičko, můžete nám..." Nedomluvil. Stařena se napřímila, vytřeštila slepé, kalnou blankou zakryté zřítelnice a ozvala se řečí naprosto nečekanou. Jazykem Erinu, dávno neslyšenou mateřštinou O'Donnellů.

„Nechoď k ní," zaskuhrala naléhavě, „nechoď tam, Bryone. Neopouštěj mne, lásko moje..." Bryon na ni vyjeveně zíral, neschopen slova. Ale stará pokračovala. „Nechoď na zámek, Bryone, ne dnes! Černé větry vanou této noci..."

Stařena se zakuckala a zmlkla. Bratranci se podívali jeden na druhého. Nechápali naprosto nic.

„Na jaký zámek, matičko?" zašeptal z míry vyvedený Bryon. Nezdálo se však, že by jej babka slyšela. Nicméně brzy zno vybuchla ve vášnivém monologu.

„Přeci chceš jít, Bryone Sekerníku, Bryone Bratrovrahu? Zahyneš, zaplatíš za svou zradu! Jedině Thorwildův prsten by tě mohl zachránit, slyšíš? A ten mám já! Já..." Hlas staré ženy se zlomil. Kostnatou rukou sáhla do záňadří a prudce vyškubla těžký prsten, zavěšený na kožené šňůrce kolem vrásčitého krku. Jakmile se jej dotkla, proběhla jejím tělem prudká křeč, babka zalapala po dechu a s tichým zasténáním se svalila do trávy. Dian se pokusil nahmatat její puls, pak jen mlčky natáhl dlaň a zatlačil jí oči.

„Ubohá Elrica," zamumlal Bryon.

„Cože? Tys ji znal?" podivil se jeho druh.

„Ne, ale slyšel jsem kdysi o ní," odpověděl Bryon zamračeně. „Bryon Sekerník ze Shawnů byl můj prastrýc z matčiny strany. Asi tak před padesáti lety on a jeho nevlastní bratr, Thorwild Dlouhý stín, se zamilovali oba do stejné dívky. Do Elricy, dcery pastýře z hor. Byla krásná a říkalo se, že je čarodějka..."

Dian mimoděk stočil pohled na mrtvou. Po její kráse už dávno nebylo stopy Avšak Bryon pokračoval.

„Dlouho se nevědělo, že by některému z nich dávala přednost, lidé – zvláště ženy – ji dokonce podezřívali, že jejich soupeření je pro ni jen hrou. Potom Thorwild zahynul, při štvanici se zřítil do rokle. Prý nešťastnou náhodou, ale stejně se všeobecně septalo, že to byla Bryonova ruka, které jej tam srazila. Ať to byla pravda nebo ne, prastrýc musel z kraje zmizet. A Elrica šla s ním..."

Sehnul se, vyprostil prsten z tuhnoucích prstů a jediným škubnutím přerval šňůrku. Ukázal šperk Dianovi, těžký, masivní kousek nezvyklého tvaru, vybroušený z jediného kusu zeleného, rudě kropenatého heliotropu.

„Thorwildův prsten," řekl. „Po jeho smrti jej marně hledali. Je to rodinná památka, patříval snad už Seanu Trollobijci, od něhož Shawnové odvozují svůj původ. Kdoví, jak k němu Elrica přišla..." A navlékl prsten na svůj prsteník.

„Není tak moc možností," přemítal Dian. „Buď jej dostala přímo od Thorwilda, nebo od jeho vraha – ať jím byl kdokoli."

„Pokud nezabila Thorwilda sama," doplnil jej Bryon. „Ale to se mi nezdá."

„Ani mně ne," odtušil Dian. „Říkal jsi, že ti dva o ni soutěžili?"

„Ano. Předháněli se v pozornostech, až to bylo lidem k smíchu..."

„Nu, pak se domnívám, že Thorwild dal Elrice ten prsten řekl Dian, „a to jej zahubilo. Tvůj prastrýc Bryon takový dar nemohl překonat, a pak už měl jen jednu možnost, jak Elricu získat pro sebe."

Bryon přikývl. Pak se dlouze zadíval na mrtvou stařenu

„Snad bychom ji měli pohřbít," prohlásil. „Kněze jí třeba není; pokud vím, vyznávala ještě staré bohy."

Odtáhli tedy tělo kousek stranou od cesty a tam, pod věkovitým jilmem, na ně navršili malou mohylu z kamení. Než přikryli tvář, Bryon natrhal luční kvítí a Elričin obličej jím zasypal. „Starý zvyk," zamručel neochotně na Dianův udivený pohled.

„Žena nemá dýchat vůni kameni, odebírá-li se k bohům dubových hájů..." Dian nevěřil vlastním uším. Takto Bryona neznal, vždy se přece náboženským zvykům spíše vysmíval – bez ohledu na to, o jaké náboženství se jednalo. A teď tohle... Bryona muselo setkání s milenkou svých prastrýců pořádně sebrat, pomyslil si.

Když se vrátili na křižovatku, překvapil pro změnu Dian Bryona. Zadíval se totiž náhle na kámen, u nějž Elricu našli, pak se k němu vrhl a začal z jeho přední strany seškrabávat mech. Záhy se objevilo cosi jako nápis, pět znaků v jedné řadě, ale takové písmo Bryon neznal. První dva znaky sice vypadaly podobně jako B a R, avšak místo oblouků se vyznačovaly pouze ostrými úhly. Třetí mu připomínal hřeben, čtvrtý pak vlaječku. Pátý byl nejjednodušší, pouhá svislá, šikmo přeškrtnutá čára.

„Víš, co to je?" zeptal se Dian. Bryon zavrtěl hlavou.

„Písmo našich dědů, dnes už skoro zapomenuté. Hádej, kdo pod tím kamenem leží."

„Bryon," řekl Bryon s jistotou. Ta hádanka nebyla zas tak těžká. „A na křižovatce... Že by spáchal sebevraždu?"

„Zřejmě. Každopádně se kruh uzavřel. Ve smrti se opět setkali."

„Myslíš, že ho zahubily její čáry?"

„Možná. Kdoví? A možna, že ne. Pokud to, co říkala před smrtí, bylo vyvoláno vzpomínkou na jejich poslední rozhovor – a já mám dojem, že ano – pak jej varovala před nebezpečím..."

„A on neposlechl. Konečně, v tom rodě byli odjakživa všichni paličáci... Já to znám, také k nim patřím."

Dian přisvědčil.

„Buď jak buď, co se tenkrát doopravdy stalo, se těžko někdy dozvíme..."

IV.

Za soumraku našli zámek. Vyvstal před nimi z šera jako mohutné, předvěké zvíře, těžká temná masa, číhavě mlčící vskrytu zapadlého údolí. Dlouho zuřivě bušili na vrata, tak dlouho, až začali obávat, že i zámek je opuštěný stejně jako krajina na míle daleko. Pak se zaskřípěním otevřela špehýrka a hrubý, nevlídný hlas se jich drsně otázal, co jsou zač a co kčertu chtějí. Dian si v duchu oddechl, ta řeč byla přece jen přímořská franština.

„Jsme trosečníci, šlechtici ze zámoří. Vraceli jsme se z maurského zajetí na benátské lodi Svatý Marek, ale chytila nás bouře a loď ztroskotala několik mil odsud na útesech..."

„Hm. Kolik vás je?"

„Jen my dva. Prosíme o přístřeší a trochu jídla, za celý den jsme nenašli víc než trochu ostružin..."

„No dobrá. Tak pojďte dovnitř."

Oprýskané dubové veřeje se neochotne pootevřely a O'Donnellové vešli do klenutého podjezdu. Vrátný, šilhavý s nevrlou tváří, je protáhl několika schodišti a chodbami pak je vpustil do rozlehlé hodovní síně. Její stěny vroubily zčernalé portréty dávno zemřelých bůhvíčích předků, z lustru tiše kanul rozpuštěný lůj svíček a tuhnul na podlaze, vytvářeje podivné, rozsochaté útvary. Na všem byly znát známky přepychu, jenž už stejně jako mrtví předci patřil minulosti. V čele dlouhého stolu, který už zapomněl, co znamená slovo ubrus, seděla osamělá žena v modré róbě a zasněně preludovala na loutnu. Když vešli, odložila nástroj a povstala, aby je přivítala.

„Buďte zdrávi, pánové," řekla překvapivě lahodným hlasem.

„Co vás přivádí? Nemíváme často na Verdevillu hosty..." Mohlo jí být tak čtyřicet a stáří dosud nesmazalo její krásu. Hluboký dekolt přímo překypoval, tváři dominovaly veliké, tajemně černé oči a smyslné, neuvěřitelně rudé rty.

Dian, z obou O'Donnellů výřečnější, znovu vyprávěl historii zkázy Svatého Marka a jejich bloudění pustým krajem. O setkání s Elricou se nezmínil a právě tak přešel mlčením i Bryonovo křestní jméno. Zámecká paní naslouchala s patrným zaujetím.

„Chudáci, máte hlad a já vám nemohu nabídnout víc než ovoce," řekla, když skončil. „Můj kuchař bohužel bydlí u své matky ve vsi a dnes již odešel..."

Maso je nepochybně vydatnější strava než jablka, o tom není sporu. Nicméně i jablka jsou více nežli nic. Bratranci o překot chroupali šťavnatou dřeň a na propečené řízky raději nemysleli. Trosečník se musí spokojit s málem.

Během večeře je paní – představila se jako Gloria de Bellemorte – obšťastňovala neustálým švitořením. Zcela zjevně zde žila stále sama a z přítomnosti nečekaných hostí. se bezuzdně radovala. Dian se poněkud podivoval jejímu rodovému

jménu, ale dostalo se mu vysvětlení, že ten přídomek si vysloužil zakladatel rodu už někdy za Pipina Krátkého. Podle slov paní Glorie proslul jako krasavec, po němž šílely ženy i někteří z mužů, a krom toho i jako nebezpečný protivník v boji jakoukoliv zbraní. Proto mu začali říkat Bellemorte – Krásná Smrt.

Když už před O'Donnelly nezůstalo nic než mísa ohryzků, Bryon nevrle oznámil, že je unaven a že touží jít spát. Paní Gloria jej milostivě propustila, vysvětlila mu, kde najde připravené lože – sluhu kvůli doprovodu nevolala – a pokračovala s Dianem v živém rozhovoru o rozdílech mezi keltskými a franckými baladami. Dian si právě vypůjčil její loutnu a pro ilustraci spustil slavnou píseň o rytíři z Annelochu:

„Byl tak mlád, když poprvé ji potkal.
To s hordou Sasů táh,
její spár na nej sáh
v údolí Annelochu.
Tam poprvé smrt potkal.

Mečem vlád a kdekomu ji rozdal.
Jak tekla horká krev!
Jak raněných zněl řev!
– v údolí Annelochu,
kde poprvé smrt rozdal..."

V.

Bryon byl skutečně unaven, ale když jeho zrak náhodou padl na malé, zašlé zrcadlo vedle dveří, únava z něj rázem spadla. Matné sklo odráželo většinu místnosti za jeho zády, zpívajícího Diana i naslouchající paní. Jenže v zrcadlo její šaty zářily kanárkovou žlutí a seděla na opačném konci stolu. Bryon nevěřil svým očím. Pak se donutil jim uvěřit a uvědomil si, že v tomto zámku se děje cosi nedobrého.

Gloria – ta v zrcadle – zachytila jeho pohled. Spěšně položila prst na rty a ukázala na dveře, jimiž se původně chystal projít. Zaváhal. Opět zalitoval, že se Svatým Markem utonul i jeho skvostný handžár s čepelí potřenou výtažkem z tajemné byliny Nehrei. Pak si řekl, že nemá co ztratit. Tak jako tak už jsou v pasti, a pokud je ten žlutý přelud nepřátelský, utéci není kam. Pokud ne, pak meč nepotřebuje – aspoň zatím.

Rychle prošel do sousedního salónku. I zde viselo zrcadlo, mnohem větší a zachovalejší. Byl zde sám, pokud mohl soudit, totiž na této straně zrcadla. V odraženém obraze místnosti vedle něj stál přízrak ve žluté róbě. Odvedle sem stále zalétala Dianova píseň.

„Válčil rád, tak častěj se s ní scházel.
Buď vlastní hájil hrad,
či jinému jej krad
tam kolem Annelochu
s smrtí se často scházel.

Chtěl si hrát, a proto ji i hledal.
Přes hory koně štval,
i v stínech katedrál
daleko Annelochu
svou smrt jak z trucu hledal.

Byl to pád, když záludně jej ťala.
Miloval dívku z hor
a tu mu sebral mor...
To poblíž Annelochu
jej poprvě smrt ťala..."

Aby se přesvědčil, natáhl Bryon zkusmo ruku. Nic neucítil, nicméně jeho odraz se v půli pohybu zarazil o tělo žluté dámy. Zakroutil nad tím hlavou a jeho dvojník ten pohyb věrně opakoval. Svěsil ruku zpět, poněkud zmaten. Žena naproti mu posunky naznačila, co má dělat. Než zavřel oči, zahlédl ještě, jak se naklonila k uchu jeho zrcadlového já. Potom se jeho vědomí částečně odpoutalo od pojmů „tady" a „teď". Stále sice nezřetelně slyšel Dianovu. baladu, ale zároveň mu v uších zněl soprán, vyprávějící neuvěřitelný příběh Angeglorie de Bellemorte.

„Stárnul snad, že tolik po ní toužil.
Nějak už neměl sil,
aby meč vytasil...
Ač pán byl Annelochu,
jen po smrti už toužil.

Už sníh pad, než konečně se dočkal.
Kůň uklouz na náledí,
a jezdec dolů letí...
Pod srázem Annelochu
rytíř se smrti dočkal."

Dian dozpíval a paní Gloria si vzala loutnu zpět.

„Ano, je to tak, jak jsem říkala," prohlásila. „Vaše balady jsou příliš drsné, a to jim škodí..." Dian se s ní nepřel, dokonce se ani nesnažil jí vysvětlit, že je Kelt, a proto je mu jistá drsnost vlastní. Jen podotkl, že jeho písni možná ublížilo to, že ji pro ni překládal vlastně průběžně, během zpěvu.

„Ne, já nenapadám formu," bránila se Gloria, „a už rozhodně ne váš překlad. Domnívám se, že byl vynikající, v tom se nepodceňujte, pane Diane. Obsah té písně je zbytečně krutý, plný krve.... A přitom lásky je v ní málo. Naše písně jsou jiné, lyričtější. Smutek musí být lyrický, aby byl krásný. Znáte příběh o minstrelovi?"

„Ne. Nikdy jsem jej neslyšel..."

„Pak budete muset uznat, že se keltské balady franckým nevyrovnají," řekla s jistotou. „Protože teď ho uslyšíte."

Rozezvučela struny tesknou melodií a hodovní síň se naplnila jejím krásným, chvějivým altem.

„Jel krajem trubadůr,
jen loutna, zpěv a smích;
a kde navštívil dvůr,
tam každý pláč hned ztich.

Jel krajem pěvec z hor
a loudil úsměv dam.
Až potkal sličnou Dor,
co na něm má, se ptám.

Jel krajem minstrel ten,
dámu svou v sedle měl.
Než v noc se změnil den,
hřích vzbudil dotek těl.

Jel krajem cizí skald,
s ním dáma veselá,
že neměl zlata hald?
Víc než zpěv nechtěla.

Jel krajem, zpívali
s ním ptáci zvesela.
s Dor spěchat nechtěli...
Nečekal manžela...

Jel krajem, a pak ztich
jeho zpěv docela.
Meč uťal jeho smích
a píseň dozněla...

Jde krajem vítr z hor,
přes hroby, přes tvůj dům.
V něm truvér s krásnou Dor
zpívají milencům.

Jde krajem tichý zpěv,
Jen loutna, smrt a žal.
Kde láska zplodí hněv,
zpěv odvane jej v dál."

Zatímco Dian okouzleně naslouchal Gloriině písni, jeho bratranec v sousední místnosti pokud možno tiše vylomil ze židle jasanovou nohu. Pak vytasil z boty dýku a začal její konec přiřezávat do hrotu.

VI.

Noc pokročila. Dian O'Donnell, unavený celodenním putováním a omámený těžkým vínem, bez ohledu na přítomnost dámy složil hlavu na stůl a usnul. Gloria de Bellemorte opatrně odložila loutnu a zadívala se na něj hladovým pohledem neukojené samice.

„Jsi krásný, miláčku," zašeptala, „ale nebudu si s tebou hrát. Ten druhý je stejně krásný a mužný jako ty. A navíc mi něčím připomíná toho úplně prvního... Jak je to dávno... Ano, bude to tak. On se vyspí, a až načerpá své síly, zase je ztratí v milostném zápase se mnou. Pak nasytí můj hlad... Ale ty, černovlasý krasavče, ty jej nasytíš už dnes..."

Sklonila se k spícímu Dianovi, opatrně odklonila jeho hlavu a odhrnula dlouhé prameny vlasů. Pak se její rudé rty rozevřely a vzápětí zabořila své dlouhé špičáky do jeho krku. Lačnými doušky začala polykat Dianovu krev.

Vtom se rozletěly dveře.

„Pusť ho, ty ďáblice!" zařval vztekle Bryon O'Donnell a napřáhl před sebe naostřené dřevo. „Pusť ho! Pošlu tě do pekla, kam patříš!"

Obličej krásné Glorie se zkřivil vztekem, nicméně uskočila a nechala Diana být. Ten zvedl hlavu a bez zájmu sledoval jejich počínání otupělým, nic nechápajícím pohledem. Paní na Verdeville ustupovala před dorážejícím Bryonem směrem ke dveřím vedoucím na schodiště. Bryon si to uvědomil a skočil přímo před ně, aby jí odřízl cestu. A na to Gloria čekala.

„Mortine!" zvolala hlasem připomínajícím v tuto chvíli. vlčí zavytí, „Mortine! Pomoc!"

Na schodech zaduněl rychlý dupot, dveře se otevřely a šilhavý vrátný skočil Bryonovi na záda. Silnými prsty sevřel jeho hrdlo a se zuřivým klením jej rdousil. Paní Gloria o krok ustoupila a zálibně pozorovala, jak brunátný obličej světlovlasého O'Donnella zvolna modrá.

Dian pozoroval celou scénu s pocitem, že jej se to netýká. Viděl Bryonův příchod, viděl jeho zápas s Glorií, slyšel, co bylo řečeno. Jemu to neříkalo nic. Spatřil, jak šilhavý Mortin napadl jeho bratrance, ale stále to všechno šlo mirno něj. Před jeho očima se odvíjelo jakési nepochopitelné divadlo.

„Pomoc, Diane," zachroptěl Bryon, „pomoz mi přece..." Dian sice dosud nechápal, ale v jeho mozku se navzdory omámení probudil jakýsi instinkt. Uslyšel výzvu, jakou byl po léta uvyklý poslechnout. Nerozhodně vstal. Bryon už začínal ochabovat a Dian se ještě snažil zachytit ten neodbytný pocit, jenž dotíral na jeho mysl. Něco mám udělat, říkal si zmučeně. Něco samozřejmého, něco, co jsem dělal už mnohokrát... Jenže co?

Pak dlouholetý zvyk konečně našel cestu do jeho ztrápeného vědomí. No ovšem! Bryon je v nebezpečí! A kdo je vlastně Bryon, zeptal se mozek. To je jedno, odpovědělo podvědomí. Je třeba jej zachránit!

Dian vyrazil. Úder mocné pěsti zasáhl šilhavcův žaludek a zlomil Mortina jako ztrouchnivělé prkno. Náraz druhé roztříštil jeho ohryzek a namáčkl jej na krční obratle. Vrátný se sesul na podlahu, bezvládný jako poloprázdný pytel, a Dian se opět s přihlouplým úsměvem zastavil. Víc však nebylo třeba.

Bryon nasál vzduch do prázdných plic, a ač se mu ještě před očima míhala rudá kola, s novou energií se rozehnal za zděšenou Glorií. Ta nečekala. Unikla otevřenými dveřmi do sousední komnaty, do salónu s velkým zrcadlem. Ale Bryonův dřevěný bodec ji následoval. Se zaječením uskočila pozpátku rovnou tam, kde ji za lesklou plochou s napřaženou náručí očekávala její žlutě oděná dvojnice. Salónem se rozlehl ohlušivý třesk tříštěného skla.

Když Dian O'Donnell, dosud ještě poněkud zpitomělý, vevrávoral do boční místnosti, jeho bratranec se zničeně opíral o židli, jíž scházela jedna noha. Pod prázdným, vysypaným rámem leželo ženské tělo v zelené toaletě. Jen tajemně černé oči ve vrásčité tváři ještě připomínaly krásnou paní Glorii. Z její hrudi, z míst, kde bývá srdce, trčel veliký, blyštivý střep, a po podlaze se mezi spoustu menších rozlévala sladce, ostře vonící krev.

VII.

„Čáry a kouzla!" odplivl si Bryon O'Donnell znechuceně. „Čáry a kouzla vždy nějak obestíraly historii rodu de Bellemorte. Angegloria byla poslední z nich, dědic

všech těch temných tajemství, a lpěla na své kráse. Věděla, že stáří je neúprosné, a bála se ho. Bála se stáří více než smrti, více než věčného zatracení. Potom se jednoho dne setkala s pomateným Martinem. Ano, skutečně se jmenoval Martin, Mortin mu začala říkat až ona. Řekl bych, že to byla velice případná slovní hříčka.

Nu, ona věděla dost a on ten zbytek. Dali to dohromady a jedné úplňkové noci provedli velké zaklínání. V té době se tady v kraji objevil i můj prastrýc s Elricou. Angegloria jej svedla, odloudila ho krásné Elrice a podvedla. Spoutala jeho vůli a využila jej k některým úkonům toho ďábelského obřadu. Když si pak Bryon Sekerník uvědomil, čeho byl účasten, neunesl to. Výsledek jsi viděl. Sebevražda, hrob na křižovatce. A Elrica, která žalem zešílela.

Angegloria se rozdělila na dvě samostatné bytosti. Její upíří část, Gloria, zůstala na této straně zrcadla, Ange a s ní i veškerý zbytek lidskosti odsoudila do vyhnanství na druhé. Martin neměl tak mocnou představivost a snad se i víc bál. Nepřekročil hranice smrti a zůstal na obou stranách současně. Byl takřka člověkem, jen jeho duše byla černá a věk na něj doléhal míň než na jiné. Ovšem Gloria dosáhla svého. Nestárla vůbec. Mnoho lidí za ten čas zahubil její hlad, velice mnoho. Kraj by byl plný upírů, nebýt Martina. I on měl svou libůstku, požíral lidská těla – a ve shodě se svou paní likvidoval i její oběti.

My měli štěstí, že jsme se ve správnou chvíli setkali s Elricou a že jsem získal Thorwildův prsten. Nejsem si tak zcela jist, že to byla pouhá náhoda... Každopádně ten prsten měl skutečně moc mého prastrýce zachránit, pokud by jej měl u sebe. Mně dal možnost spatřit Ange, vyhnanou Ange, neviditelnou jinak pro všechny na této straně zrcadla..."

„Ovšem, to nás zachránilo," přisvědčil Dian unaveně. „Ale můžeme si vůbec ještě někdy být jisti, která strana je ta správná?"

„Asi ne," připustil Bryon a vstal. „Koneckonců, nám to může být jedno. Jsme na obou a jsme chlapi, nezatížení touhou čarovat. Chlapa chrání meč, to přece víš. V tomhle zámku je spousta všelijakého harampádí a určitě tu najdeme i pár slušných čepelí. A potom..." Bryon se zadíval do okna, za nímž nad vzdáleným horizontem obloha světlala prvními náznaky svítání.

„Potom vyrazíme někam do krajů, kde ještě žijí lidé," dodal rozhodně.

A tak se i stalo.

Z hlubin času

Mýty v proměnách věků

1. část

David Zbíral

Mýtus se neustále vyvíjí. Je to dáno už tím, že se vyvíjí samo lidstvo, ať už jde o vývoj v pozitivním nebo negativním smyslu. Jak známo, mýtus je vyjádřením archetypu a formuluje určitou archetypickou představu. [1] Ovšem archetypická představa nám zprostředkuje archetyp pouze tehdy, když, obrazně řečeno, mluví naším jazykem. Jazyk lidstva však prochází neustálými změnami a nevědomá složka psýché musí na tyto změny co nejpružněji reagovat. Proto se mýty liší podle epochy a oblasti vzniku, podle kulturního zázemí a mentality etnika (národa, kmene, jedince...), z něhož se ta která archetypická představa zrodila, podle jeho životní úrovně a podobně. Je nutné, aby se archetyp oděl do nové archetypické představy vždy, když stávající představa přestane k soudobému člověku promlouvat. Jen tak zůstane poselství archetypu aktuální. Že není nic důležitějšího než právě toto, vidíme v dnešním světě, který v masovém měřítku odmítá mýtus – či lépe řečeno mýtu nevěří a snad mu už ani věřit nemůže – a tím potlačuje nevědomé síly své duše. Jenže „potlačení" není to pravé slovo. Vždyť nevědomou složku psýché nelze odstranit nebo redukovat. Je pouze možné ji ztratit ze zřetele, a právě to se podařilo modernímu člověku. Není divu, že se teď setkáváme s podivuhodnými mytologickými paralelami v bludných produkcích schizofreniků, jak napsal Carl Gustav Jung.

Ignorování archetypických představ a tím způsobená katastrofální nerovnováha nevědomé a vědomé složky psýché nevyhnutelně vede k neuróze. Vzhledem ke globálnímu charakteru tohoto ignorování se nelze divit, že je dnešní společnost (obecně vzato) neurotizovaná.

Zkusme si teď však ukázat, jak se mýtus vyvíjel od pravěku, kdy člověk začal být člověkem, až po dnešní dny.

V období **středního paleolitu** se objevuje živočišný druh zvaný homo sapiens. Již v tomto pradávném období se setkáváme s prvními projevy náboženských (a tedy i mýtických) představ. [2] Nemálo příslušníků druhu *homo sapiens* bylo v této epoše *pohřbeno*, a to dokonce s určitými poctami a jednoduchými rituály, což už dokazuje určitý stupeň úcty k mrtvému. Člověk přestává být pouhým tělem. Objevují se první projevy primitivní metafyziky.

Vzpomeňme v tomto kontextu známou jeskyni Šánídár v dnešním Iráku, kde bylo nalezeno značné množství pylových zrnek u kostry jedince z druhu *homo sapiens neandrthalensis*. Není pochyb, že tento člověk byl při pohřbu pokryt květinami.

Mladší paleolit (nutno odlišovat od mladší doby kamenné – neolitu!) je na projevy náboženských představ nesrovnatelně bohatší. Velmi dobře známy jsou třeba malby v jeskyních Altamira (Španělsko), Lascaux (Francie) nebo La grotte Des Trois Freres – „Jeskyně tří bratrů" (Francie). Když už jsem se dostal k jeskyním: není pochyb, že některé sloužily jako *svatyně* (například zrovna Lascaux); buď celé, nebo jejich část. Není tedy správné chápat je výhradně jako *obydlí* primitivního člověka. Ostatně v jeskyních nepřebývala nijak velká část pralidí; jde o jednu z oblíbených mylných představ o době kamenné. Většina populace si stavěla příbytky mimo jeskyně a tyto příbytky jsou méně známy jen proto, že se vzhledem k charakteru stavebního materiálu dochovaly až na výjimky ve značně dezolátním stavu. Na druhé straně nelze podceňovat jednu významnou výhodu (hlubokých) jeskyní – velmi dobrou izolaci a tedy stálou teplotu, která je v zimě nezanedbatelně vyšší než teplota venkovní.

Prehistorická mytologie je přece jen do značné míry zahalena tajemstvím a mnohdy se pohybujeme v oblasti hypotéz. Mějme však na paměti, že hypotetický je i Velký třesk, dnes už myslím obecně uznávaná teorie vzniku vesmíru. Jelikož jsme totiž Velký třesk ani pravěk nezažili, je nám dovoleno usuzovat pouze z jejich ozvěn a dodnes trvajících důsledků. Pokud ozvěny ukazují dost přesvědčivě na určitý jev, pak vytvoříme o tomto jevu hypotézu. Čím více ozvěn k ní zpětně „vede", tím pravděpodobnější je, že jde o hypotézu správnou. Jedná se o běžný vědecký postup v případech, kde nemůžeme poznávat přímo určitou realitu nebo určitý jev, ale jen jejich důsledky či průvodní jevy. Konkrétně při studiu pravěké mytologie

většinou vycházíme z archeologických nálezů, ze studia spisů pořízených soudobými historiky (to je případ pozdějších epoch pravěku, především doby železné a římské) a z výzkumu kultur, jejichž příslušníci dodnes žijí stejným způsobem, jakým se vyznačoval pravěk.

Prehistorická mytologie není běžnému člověku příliš známá, takže se ji pokusím blíže charakterizovat, podrobněji než mytologie jiných epoch. Ty jsou totiž mnohem lépe popsány a doufám každý o nich má určité povědomí.

Náboženské a mýtické představy pravěku se točily kolem dvou základních os, a to kolem *přírodních sil* a *duchů předků*. Hlavní postavou skupiny (tlupy) byl šaman. Ten zajišťoval pomocí magických rituálů komunikaci jak se světem přírody, tak se světem zemřelých. Kromě těchto rituálů existoval v mladším paleolitu i jiný způsob komunikace s duchy předků a přírodními božstvy: oběti (například kýta uloveného zvířete).

Přírodní síly byly chápány neosobně. K zosobnění došlo až později (pravděpodobně v neolitu, ani tehdy však ještě není příliš výrazné; striktní chápání přírodních sil jako osobních bohů přinesla až doba bronzová). Podle mého názoru je velice pravděpodobné, že k personifikaci přírodních sil a tedy vzniku osobních bohů z neosobních božstev docházelo postupně, paralelně s individualizací a hierarchizací společnosti.

Nejdůležitější složkou života člověka doby kamenné bylo zachování rodu. Nelze se tedy divit, že přírodní magie nabyla tří základních forem: *magie lovu*, *magie plodnosti* a *homeopatické magie*.

Magie lovu sloužila k zajištění dobrého úlovku. Často byla prováděna pomocí jakési pantomimy nebo tance; někteří jedinci představovali (s maskami zvířat) kořist, jiní lovce. Úspěch lovců v pantomimě – samozřejmě předem jasný, neboť funkcí „zvířat" tu bylo nechat se skolit – měl zajistit úspěch i v reálném lovu. Jinou formou magie lovu jsou též sošky, v nichž jsou znázorněny díry – smrtelné rány. Prokazatelně nejde o otvory používané k zavěšení sošek, neboť je jich více a leckdy je naznačena i smrtící zbraň.

Dalším projevem magie lovu, také značně rozšířeným, jsou jeskynní malby. Často se uvádí, že jde o „lovecké výjevy". Toto vyjádření ovšem není zcela přesné, obvykle se totiž nejedná o lovecké výjevy v pravém slova smyslu, jak je známe ze středověkých obrazů, gobelínů a podobně. Nejedná se o záznam minulého lovu nebo o fantasii, jakousi „výtvarnou fikci" o tom, jak lov může třeba vypadat. Jedná se o *modlitbu* za lov *budoucí*. Zajímavé je, že byly nalezeny i sošky lidí probodané oštěpy a šípy. Jedná se snad o válečnou magii či jakési pravěké voodoo?

Funkce magie plodnosti je neméně jasná: zajistit plodnost. Mnoho prehistorických sošek žen vůbec nemusí být projevem kultu ženy-matky, nýbrž amuletem, magickým předmětem, pomůckou magie plodnosti. Zvýrazněné pohlavní

znaky by potom neznamenaly kult ženy-matky, nýbrž opět jakousi modlitbu za plodnost, ať už plodnost konkrétní ženy nebo plodnost všech žen v tlupě. Podobné motivy nenacházíme pouze u sošek, nýbrž i na nástěnných malbách nebo vyryté do rohoviny, kosti, vápence či jiných materiálů. Stejně tak byly nalezeny sošky nebo malby zachycující pohlavní styk.

Nejedno hypertrofické ztvárnění ženy, které jsme si zvykli pokládat za projev kultu ženy-matky, je tedy ve skutečnosti pomůckou magie plodnosti. Přesto však není pochyb, že matriarchát a kult ženy-matky existoval. Zásadní význam ženy a její plodnosti pro zachování rodu, tedy pro základní princip člověka starší doby kamenné, je nepopiratelný. Proto i kdybychom neznali neoddiskutovatelné doklady kultu ženy-matky a matriarchátu – a my je známe [3] –, musí vysoká pravděpodobnost existence zmíněného kultu logicky vyplynout už z analýzy myšlení tehdejšího člověka, které nám poodhalují pozůstatky jeho činnosti.

Homeopatická magie měla zajistit pomocí bylin a kouzel vyléčení nemocného. Vždyť i nemoc nebo smrt znamenala pro pravěkého člověka zlé kouzlo či kletbu, která jej zasáhla. (Konzumace některých bylin nebo plodů zřejmě měla také preventivní funkci, například předejití avitaminózám.)

Co se týče duchů zemřelých, vše nasvědčuje tomu, že kult předků, jaký nacházíme například u některých indiánských kmenů, sice existoval, ale jeho primární příčinou byl *strach ze zesnulých*. Je pravděpodobné, že se v postoji průměrného pračlověka vůči světu zemřelých úcta a strach prolínaly.

Posmrtná existence byla pro pravěkého člověka čímsi temným. [4] Nelze se tedy divit, že mrtví záviděli živým nebo je dokonce nenáviděli; hroby bývaly leckdy zapečetěny či jinak zabezpečeny ne proto, aby nikdo nerušil spánek zemřelých, ale proto, aby oni nemohli uniknout a škodit živým. Zesnulí byli často též svazováni provazy nebo zasypáváni kameny. Víme, že motiv strachu z návratu mrtvého se znovu s překvapující silou objevil ve středověku a jako jeden z mála mýtů přežil (tedy nejen přetrval, ale zároveň zůstal živý) až do dnešních dnů (upíři).

Toto neznamená, že se nekonaly oběti mrtvým a rituály sloužící ke komunikaci se světem zemřelých. Ale primárním motivem leckdy nebyla úcta, nýbrž strach. Často šlo tedy spíše o *zažehnávání*.

Existoval však i určitý počet ochránců rodu, pomáhajících mrtvých, které měl pračlověk ve velké úctě. Podle jakého klíče ovšem pralidé rozlišovali, kdo bude po smrti ochráncem a čí návrat a zasahování do světa živých je naopak třeba znemožnit, to mi není jasné. Ale každopádně vše probíhalo tak, že se zesnulí, kteří se měli stát ochránci, uložili na nějaké bezpečné místo, maso se nechalo odetlít a kosti pak nosili příbuzní a přátelé při sobě. Tyto amulety byly potom samozřejmě předmětem kultu. Nelze v tomto kontextu opomenout středověkou úctu k ostatkům svatých.

Od relativně dávných dob byla do hrobu umisťována pohřební výbava, například zbraně, šperky (často velmi složité a krásné, ale samozřejmě zatím nekovové), nástroje nebo potraviny. Ve kterých konkrétních případech se jednalo o vybavení nebožtíka pro posmrtný život, o věci, které měl zaživa rád nebo o úlitbu, která jej měla udržet na onom světě či zmenšit jeho závist, to nelze určit.

V paleolitu je taktéž doložen kanibalismus; pralidé možná věřili, že jim maso sněženého člověka dodá jeho sílu a odvahu. (Totéž nacházíme o tisíce let později u Germánů, kteří jedli pečené vlčí maso, aby získali vlastnosti zvířete. A nejen u nich; zmíněná koncepce byla, popřípadě ještě je, rozšířená u nejrůznějších národů.) Nelze ovšem vyloučit, že motivace paleolitického člověka byla mnohem prostší: hlad.

Po paleolitu přišel **mezolit** a **neolit**. (Na Předním východě navazuje neolit na paleolit přímo.) Zejména neolit s sebou přinesl obrovský pokrok co do způsobu obživy (chov dobytka, obdělávání půdy). Nový způsob života vyžadoval nové nástroje. Už nestačil pěstní klín, zbraně a různě uzpůsobené čepele určené ke zpracování úlovku. Bylo vynalezeno rádlo, srp a další zemědělské nástroje. Objev broušení kamene dovolil vyrobit mnohem ostřejší čepele vhodné i pro velmi jemnou práci. Keramika sloužila k pohodlnému uchování zásob a vaření. Byla též vynalezena technika tkaní živočišných i rostlinných vláken. Rozdíly ve vyspělosti jednotlivých národů se prohlubovaly. U většiny etnik se kočovný způsob života redukoval nebo úplně zmizel: ač lov zůstával jedním z pramenů obživy, nebylo již nutné vázat se na migrace zvěře.

Co se dělo během této převratné epochy s náboženskými a mýtickými představami? Magie lovu upadala s tím, jak se zmenšoval význam lovu. Přetrvával a sílil kult plodnosti. Žena-matka bývala obvykle znázorňována schematicky nebo hypertroficky (se zvýrazněnými pohlavními znaky), často též jako rodící či těhotná. Ovšem tento kult doznal nesmírně významné změny. Vzhledem k neuvěřitelnému nárůstu důležitosti země – vždyť země začíná plnit funkci živitelky lidského pokolení – se žena stala *symbolem země*: od tohoto okamžiku začínáme mluvit spíše o kultu bohyně-matky než ženy-matky. Sledujeme-li nit tohoto symbolu, dovede nás k poznání, že plodnost nabývá bezprostřední důležitosti nejen pro budoucnost – zachování rodu – nýbrž i pro každodenní přítomnost, neboť na plodnosti země závisí úroda a na plodnosti ženy dostatek potomstva, jež sice zpočátku znamená jen hladové krky, ale později také nedocenitelné pracovní síly.

Už v paleolitu se hojně setkáváme s vyobrazením pololidí-polozvířat nebo tvorů, jež jsou směsicí dvou nebo více různých živočichů. Těžko určit, zda se jedná o první náznaky personifikace božstev, o (v případě oněch pololidí-polozvířat) obraz šamana – prostředníka mezi světem lidí a světem přírody, nebo třeba jestli má tento jev naznačovat cosi, co zatím nechápeme. Každopádně zmíněný fenomén přetrvává až do neolitu, ovšem mnoho divokých zvířat je nahrazeno zvířaty

domestikovanými, neboť ta mají nyní zásadnější význam pro lidský život. Tak se do mýtů dostává dobytek. Například v neolitických sídlech v Anatólii (část dnešního Turecka), především ve městě Çatal Hüyük [5], byl vedle kultu bohyně-matky rozšířen také kult boha-otce, kterého obyvatelé uctívali v podobě býka. Neosobní ženský a mužský princip byly neolitem povýšeny na polosobní božstva (tito bohové totiž nadále symbolizovali principy, takže se neosobní a osobní chápání zřejmě prolínalo). Civilizaci Anatólie v období rozkvětu Çatal Hüyüku bych já osobně řadil spíše do raného starověku. (O kulturním, chronologickém i kulturně-chronologickém členění historie bude ještě řeč.)

Dobytek se v bájích udržel velice dlouho: vzpomeňme na egyptské mýty, kde se setkáváme s krávou Hathor, představující nebesa; některé texty (egyptská mytologie je, jak známo, velmi rozsáhlá a obsahuje více systémů) jí přisuzují obrovskou důležitost: prý z ní povstal celý svět včetně božského Slunce. Vzpomeňme též na mezopotámskou koncepci, v níž hvězdy představují ovce, úplněk ovčín a planety zatoulané kusy dobytka pasoucí se opodál. Nebo na dodnes trvající posvátnost krávy v Indii či na symbol Krista – dobrého pastýře – a věřících – ovcí.

Nejen země začíná být najednou určujícím faktorem přežití. Také význam počasí se rapidně zvyšuje. Postupná geneze božstev představujících personifikované atmosférické jevy je toho samozřejmým důsledkem.

Epocha **eneolitu** – pozdní doby kamenné – pro Evropu znamenala objev metalurgie mědi, ovšem měděné předměty byly drahé a vzácné. Jako materiál na výrobu nástrojů nadále sloužil kámen.

Zde nesmíme opomenout tzv. megalitickou civilizaci [6], jejíž pomníky jsou rozesety prakticky po celé Evropě včetně naší republiky, třebaže se samozřejmě pokaždé nejedná o nějaký britský Stonehenge, francouzský Carnac či jiné známé megalitické stavby.

Dlouho se předpokládalo, že předlohou megalitů byly monumentální egyptské a řecké stavby, avšak nejstarší z nich, jak se podařilo zjistit, jsou starší než tyto údajné předlohy. Na téma megalitických staveb toho bylo řečeno už mnoho, možná až příliš, a byly rozvíjeny nejrůznější hypotézy ohledně funkce těchto monumentů. Dnes se s jistotou ví, že některé plnily funkci hrobek a jiné sloužily jako jakési eneolitické katedrály, kalendáře a observatoře. (Nejen eneolitické; stavěly se i na počátku doby bronzové.) Megality každopádně svědčí o – na svou dobu – naprosto nevídaných matematických a stavitelských schopnostech velikánů megalitické civilizace. [7]

Příslušníci megalitická civilizace, pokud je nám známo, uctívali neosobní nebo poloosobní božstva Slunce a hvězd (heliolatrie a astrolatrie), pravděpodobně mimo jiné.

Už v paleolitu existovaly určité elementární hierarchické struktury. Ale v podstatě se až do eneolitu udrželo klima relativně rovnostářské. Teprve **doba bronzová** se svou narůstající sociální nerovností přinesla hierarchizaci skutečně výraznou. Jak už jsem předznamenal, podle mého názoru je mýtus do značné míry ovlivňován skutečností a upevnění hierarchických struktur v lidské společnosti tedy vedlo k podobnému uspořádání u bohů. Dá se tedy říci, že v době bronzové se vytvářejí panteony nebo (tam, kde již jejich základní formy existují) procházejí význačnými změnami. Každému bohu je vymezeno zcela určité místo v hierarchii panteonu.

Populační exploze v mladší a pozdní době bronzové měla za následek radikální zvýšení počtu válek. I to se pochopitelně promítlo do mýtů. Příkladem je vznik bohů války.

Také v této epoše se místy objevoval kanibalismus.

Heliolatrie, mimořádně působivý odkaz eneolitu, přetrvala i do doby bronzové. Známý Vůz Slunce, nalezený v dánském Trundholmu, je toho důkazem. [8] S heliolatrií se pravděpodobně nadále udržovala i astrolatrie.

Do **doby železné** a **doby římské** přetrvalo mnoho již známých prvků. Bohové dostávali čím dál tím osobnější rysy v závislosti na prohlubování sociálních a hierarchických rozdílů. Avšak objevovaly se i prvky zcela nové.

Dobu kamennou a dobu římskou dělí nezanedbatelná časová propast a nelze se tedy divit odlišnosti těchto epoch. Zatímco v mladším paleolitu jsou projevy uměleckého a náboženského cítění člověka ve většině základních rysů velmi podobné nehledě na místo vzniku, doba železná je již epochou zcela nacionalizovanou. Mýtické představy (a nejen ony) se u jednotlivých národů a kmenů velmi liší, nesrovnatelně výrazněji než u paleolitických tlup.

Uvažujeme-li o době železné nebo o následující době římské, musíme mít neustále na paměti ještě další významnou skutečnost: jedná se o pravěk, který pokračuje souběžně se starověkem. (To koneckonců platí i o eneolitu a době bronzové; srovnejme například eneolitickou Evropu s vyspělými kulturami Blízkého i Dálného východu v třetím tisíciletí před naším letopočtem.) [9]

Z doby železné a doby římské se nám zachovalo značné množství mýtických systémů, ač zdaleka nejsou úplné. Zmíním-li Skyty, Kelty nebo Germány, každý, komu není mytologie zcela cizí, si vybaví některé mýty těchto národů. Za poměrně (poměrně!) dobrou znalost jejich mýtů však v mnoha případech (i když zdaleka ne ve všech) vděčíme vyspělejším civilizacím, které tyto mýty zaznamenaly. O skytských mýtech něco víme díky řeckým vzdělancům, především Hérodotovi, některé germánské nám zprostředkovali Římané. Určitou část keltských mýtů známe z autentických keltských pramenů; to je případ irských Keltů. Naopak v oblastech, kde došlo k římské nebo jiné okupaci a asimilaci keltského osídlení, se obvykle mnoho

mýtů nedochovalo. To málo většinou nalézáme ve spisech římských učenců nebo příslušníků galsko-římské civilizace.

Je třeba říci, že některé keltské i germánské kmeny zůstávaly i během středověku kmeny *barbarskými*, a to opět v méně dostupných oblastech.

Předkové Keltů a Germánů jsou relativně snadno vystopovatelní až do doby bronzové, to ovšem ještě nebývají nazýváni přímo Kelty nebo Germány. U Skytů je otázka původu (z etnického hlediska) poněkud složitější; nikoliv nejméně proto, že sám Hérodotos vnesl do této problematiky určitý zmatek. Například si jaksi nepovšiml, že mezi těmi, které souhrnně nazývá Skyty, jsou kmeny jak europoidní, tak mongoloidní a že se tedy nemůže jednat o jediné etnikum.

V době železné a době římské konečně poznáváme mýty z psaných záznamů. Proto jsou naše znalosti docela hluboké, ale bohužel nikoliv ucelené. Například působivost keltské mytologie naznačuje i její značnou šíři, avšak celá řada mýtů je nenávratně ztracena. Kdyby byly mýtické systémy doby železné a doby římské podobně kompaktní jako severská mytologie, mohli bychom si mnout ruce.

Velmi zajímavé mýty se zrodily též z již zmíněné galsko-římské civilizace, kterou bych už spíše zahrnoval do starověku. [10] Pro příklad uveďme báji o prokletém delfském zlatu.

Poznámky

1. Archetypy jsou podle C. G. Junga věčně děděné a věčně se vyvíjející charakteristické struktury obsažené v kolektivním nevědomí lidstva. Specifickým obsahem je naplňuje až konkrétní zkušenost jedince. Setkáváme se s nimi ve snech, v mýtech, v činnosti své fantasie a vlastně i ve své individuální intelektuální aktivitě.

2. Slovo „mýtický" má více významů; nejen „bájný", ale i „související s mýtem".

3. Teorie matriarchátu a kultu ženy-matky není vyvozována pouze z nálezů hypertrofických ženských sošek. Kdyby byla, může se funkce těchto sošek v magii plodnosti stát argumentem odpůrců teorie, že v některých epochách pravěku a u některých tlup existoval matriarchát a kult ženy-matky (u všech ovšem rozhodně přesvědčivě doloženy nejsou). Avšak tato teorie se opírá mimo jiné o nálezy hrobů žen s bohatou válečnickou výbavou, otroky a mnoha skvostnými šperky v kontrastu s dosti obyčejnými hroby mužů beze zbraní a jen s několika málo ozdobami. Svou roli ve formulaci teorie matriarchátu a kultu ženy-matky sehrály též svatyně, kde zobrazení ženy prokazatelně sloužilo k uctívání, a také některé předřecké mýty, jež zachycují představy tehdejšího člověka. Kromě toho je tu fakt, že mnoho „primitivních" národů dneška (z těch, které ještě postmoderní společnost nestačila strhnout do svého víru) uznává matriarchální uspořádání společnosti.

Jeskyně

Zavrženíhodný únos Nataši Igorovny

David Zbíral

Organizační poznámky

- Dobrodružství je určeno družině postav na 10.–16. úrovni (záleží ovšem též na počtu členů, na moci magických předmětů, které mají, na schopnostech hráčů a podobně, mimoto lze sílu nestvůr upravit).
- Jména převážně ruské či pseudoruské provenience jsou pouze alternativou. Pokud se ti do tvého světa nehodí, klidně je změň.
- Nezapomínejme na zkušenost za dobré používání zvláštních schopností, za dobrou hru postavy a ostatní záležitosti.
- Zkušenost za řešení dílčích problémů by neměla být pouze symbolická.
- Nezapomínejme na přesná pravidla pohybu a přidělování bodů únavy.
- Před cestou by postavy měly vyřešit takové otázky jako zásoby a nákup ostatních potřebných věcí, výrobu alchymistických předmětů apod.
- Text pro PJ je psán normálním písmem, text určený postavám *kurzívou*.
- Nový odstavec zpravidla znamená, že máš nechat prostor iniciativě postav.
- Dobrodružství se odehrává na podzim. Stromy jsou většinou už holé, jen na dubech ještě v mrazivém větru, předzvěsti blížící se zimy, šustí suché hnědé

listí. Nastal ten neveselý čas, kdy krajinu podzim vysvlékl do naha a dosud neoděl do bělostných svatebních šatů ze sněhu. Ale konec básnění, pokračujme dále.

- Pokud bys chtěl začlenit dobrodružství do svého světa, myslím, že nebude problém. Stačí, když dostaneš postavy do města, na jih od kterého se nacházejí lesy, ještě dále pak rozlehlé pláně. Při tvorbě dobrodružství jsem počítal s tím, že není tvořeno jen pro můj svět. Pokud dobrodružství umístíš do svého světa, bude pravděpodobně nutno provést nejednu úpravu textu.
- V případě, že jsou stopy uvedeny bez stáří, jsou mladší než 24 hodin.
- Jsou-li dveře vyráženy proti pantům, tj. opačně než ve směru otvírání, je nebezpečnost jejich vyražení o 3 vyšší než uvedená.
- Uvedená nápadnost zvuků platí, jsou-li postavy už v místnosti. Pokud jsou jinde, snižuje se podle obvyklých pravidel (–30% za dveře, –1% za každý sáh mezi zdrojem zvuku a naslouchajícím). Pokud postavy zvuk nezaslechnou dřív, než vejdou, hod' si po vstupu znova, jestli zvuk uslyší alespoň když už budou vevnitř. Pokud ano, zakomponuj ho do popisu, není-li tam už.
- Je-li číslo některé místnosti uvedeno na více místech (příkladem je dlouhá chodba), přečti její popis jen v místě, kde ji postavy uvidí poprvé (v případě zmíněné chodby na tom konci, kterým se do ní podívají).
- Měl bys každé postavě dát nějaké informace, aby ji necharakterizovaly jen bonusy a počet životů.
- Navrhuji nepoužívat démona nosiče, alespoň pro toto dobrodružství. Nadělal už z mnoha dobrodružství kůlničku na dříví. Ne snad ani, že by Pán jeskyně nezvládl dobrodružství ukočírovat, jako spíš že si nesmírnou spoustu popisů připravoval zbytečně a především že dobrodružství nebavilo jeho ani samotné hráče.
- Doporučuji hru oživit pomocí podbarvení vhodnou hudbou nebo zvukovými efekty, popřípadě dalšími miruvory. Pro ty, kdo dosud atmosféru stvořit neumějí, nebo pro ty, kdo to umějí, ale chtějí se poučit ze zkušeností druhých, je jako stvořený seriál *(Nejen) pro začínající PJ* od Michala Řeháčka (Dech draka 4/97 – 3/99). Atmosféra je na dobrodružství snad to nejdůležitější, protože ona je měřítkem pravdivosti. My, Pánové hry, vytváříme Druhotný svět (srv. Tolkienův esej *O pohádkách*). A zachování autorské pravdy je měřítkem, nakolik se nám stvoření povedlo. Hráči musejí do co největší míry věřit, že to, co prožívají jejich postavy, je reálné. Jistě, hráči nejsou postavy, ale my, kdo hrajeme DrD už nějaký ten pátek, víme, že hráči postavami navzdory pravidlům pro začátečníky velice často jsou. A rozhodně to nebývá vždy na škodu.

Zápletka

Požadavky už byly uvedeny. V mém světě je výchozím městem dobrodružství Heropolis, kam bude nutné nějakým způsobem postavy dostat, pokud tam přímo nežijí.

Poznámka: nezapomeň, že jsme na jižní polokouli; čím dál na jih se postavy dostanou, tím třeskutější mráz je čeká.

Jednoho mrazivého pozdně podzimního večera procházíte Heropolí. Není do čeho píchnout a třebaže poslední dobrodružství vám vyneslo pěkných pár zlaťáků, zdaleka to nebylo tolik, kolik byste si jakožto rozmlsaní a s honorářem či kořistí věčně nespokojení dobrodruzi přáli. Najednou proti vám vyběhne hnojem a koňmi páchnoucí individuum, třímající vidle. Několik kroků před vámi se zastaví a míří vidlemi na vás. Má na sobě důkladnou koženou kazajku, kalhoty a boty. Je středně vysoký, modrooký a má vlasy barvy plesnivé slámy (to jest blond, do kterého se mísí černá). Vypadá značně zmateně a divoce.

„Herdek dopr setsakra, liběji vodpustít, páni, nechťál som vás vystrašát s témdle tondle techtlemechtle verglsviňó vidléma,“ omlouvá se a skloní vidle. Má zvláštní přízvuk a míchá v řeči několik různých dialektů. „To já je jen mňál hen v rúce, hdež vás viďám, jak si to vykráčáte před mú barabiznú. Totiž ráčeji rozumňét, já hledám náky dohrodrúhy a vy zrovinka jak hen ne dobrodrúzi vypadáte. Tož si řékám: Igore, herka stará, tydlen ti idú jako na zavolanú. To ti je hen samotný bozi sesláli a k tobě posláli, páč ty máš právě krávě, jak řékáme my koňáci, tentononc, problém. Necete si sednúť hen u nás, kde besme to šecko probrali pěkně v klídu?

Tož abech začál. Ztratila sa ně dcérka, co dcérka, pořádné kus ženské vož z ní teďkej je, dyk jí o vinobraní belo sedumnáct, Nataše. A šecko nasvédčuje temu, že bela unešená. Ouřady ji jedinké deň hledáli, ale nyc nenášli. Bodéžť taky, herdek hrom morcec hadry, řékám tem békům připitomělém: unesél ju tén mladé mág, Jurij Kojotov, co zmizál z města hneďkej tu noc jak vóna. To ráno zme našli jej komůrku zpřeházenú a vykradenú a vona pryč. Taky tam hen bélo to, známky nasilí a vypáčený okno co sem mušíl spravováť. Ale voní ne, ne. Řékám: ounosci pláchli hen z mňésta, tož jich tu nenajdéte, to přecej dá rozum. Ale voni že ne, že si musijó ešče ledacos vověřít tu a támdle. Já ale vím, že vono se jim prostě nece po tem mágovi pátrať. Toj ono. Tak som na to zvostal sám, a to véte, živnosť potřebúje muoj dohled neustálé, taky ně kosti moje starý vož neslúží tak, jak be mňéli, zkráťkej som si řekél, že musím sehnáť dobrodrúhy. A tož ste tády.

Na otázku po přesných faktech: Stalo se to před pěti dny, v komůrce už uklidili. Mág Jurij Kojotov měl tak dvacet dva let. Studoval a bydlel tady v Heropoli a pronajímal své služby boháčům. Točil se za Natašou už hezkých pár neděl, pantáta Igor ho odjakživa podezíral z nějaké čertoviny, a teď je najednou pryč a Nataša taky. Nataša několikrát jasně řekla, že je jí Kojotov odporný (**jen PJ** ovšem ví, že ať

před přísným otcem řekla cokoli, má Kojotova opravdu ráda; Kojotov ji unesl jen naoko a že odjeli na jih do jakési vesničky uprostřed Plání, aby tam spolu žili). Stráže bran a hradeb sice o ničem nevědí, ale těm starým ochlastům není co věřit, nevšimli by si ani regimentu. Igor bohužel nemůže poskytnout žádné informace, jen zjistil, kde bydlí mágova stařičká ovdovělá matka se starším Kojotovovým bratrem, ševcem: ve vesnici Jelenica asi dvacet pět mil na jih od Heropole. *Kdybyste to chtěli zkusit tam, dejte se Jižní kupeckou cestou a na rozcestí U tří oběšenců odbočte po takové vedlejší, trochu zarostlé cestě z plání směrem do lesa. Možná by matka nebo švec mohli něco vědět.* To je vše, čím může pantáta Igor sloužit. Ať ale rozhodně nezapomene Natašu podrobně popsat. Nevelká, hezká, husté a dlouhé světlé vlasy trochu do zrzava (spletené do dvou copů), zelené oči, spíš štíhlá, usměvavá.

Odměna za to, když Natašu přivedou zpět, je třicet zlatých, ale chudák koňák si bude muset vypůjčit. (Je to pro něj celé jmění!) Pokud to nepřijmou postavy s dobrým přesvědčením, strhni jim pěkných pár zkušenostních bodů.

O Jurijovi a důvodech jeho zmizení nic nevědí ani na heropolské Univerzitě magických studií (která si svůj hrdý název sotva zaslouží), ale lze získat popis jak vypadal: tváře divé pod plachetkou osoba, vysoký, černé vlasy a velmi tmavé, hluboké oči skrývající temná tajemství, asketicky vyhublý obličej s vystouplými lícními kostmi, zkrátka vtělený démon. Mimoto o něm může některý z jeho spolužáků či mistrů utrousit, že mu připadal jako člověk, který se žene jen za mocí a za svými cíli, a tudíž že není pochyb o příčině Natašina zmizení.

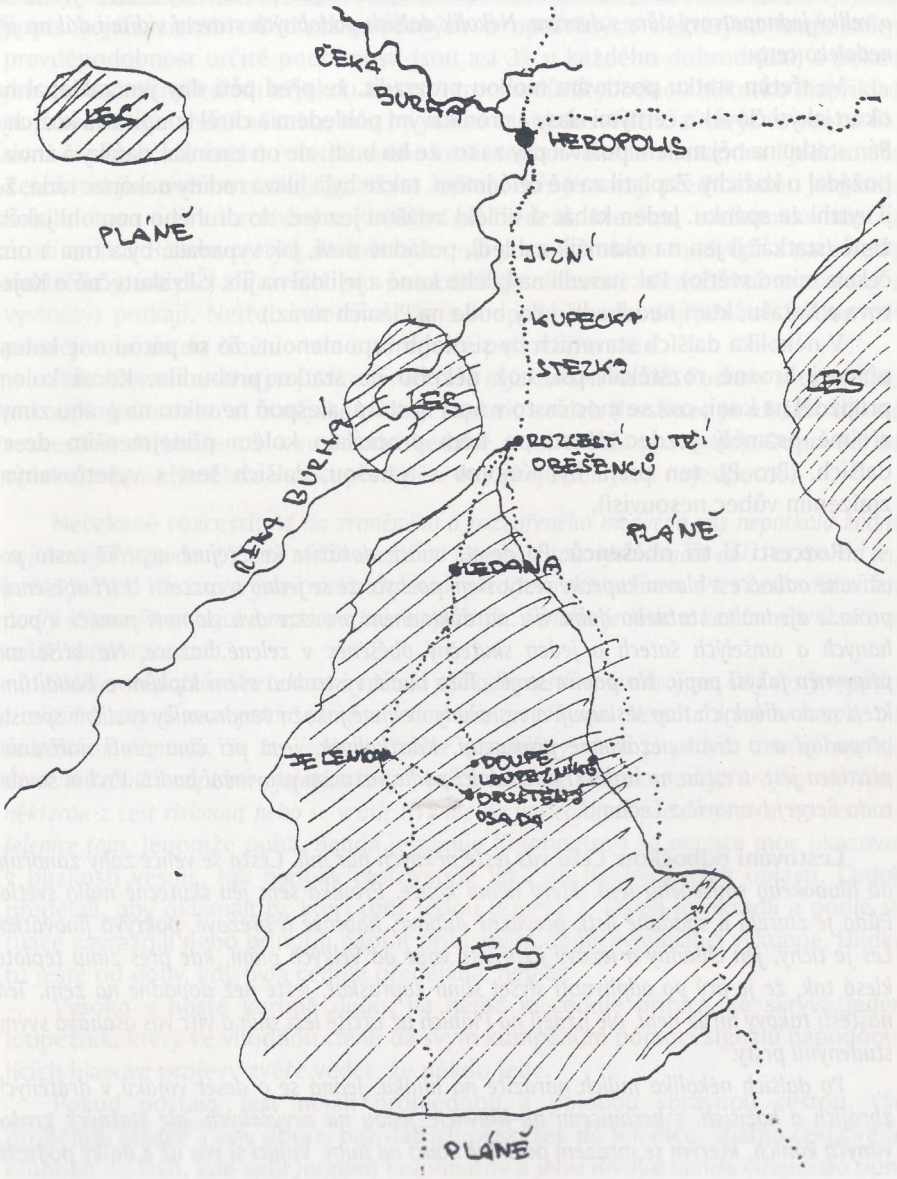
Hledání zločinného mága Jurije Kojotova a Nataši Igorovny

Stopy po zmizelých (viz níže) jsou skutečně na Jižní kupecké cestě, z níž se dá odbočit směrem na Jelenici. Kdekoli jinde probíhá pátrání improvizačně.

Rád bych ještě řekl nčkolik slov o Pláních. Jsou podobné ruským stepím. V létě na nich bývá nesnesitelné vedro, v zimě stejně nesnesitelný mráz (i minus čtyřicet, některé roky a dále na jihu dokonce padesát stupňů Elfia). Ač v Heropolis sníh ještě nenapadl, trochu dál na jih už leží. Pláň není jednolitá a přerušují ji ostrůvky lesů. V jednom z těchto lesů se nachází vesnice Jelenka (viz schematický nákres okolí Jižní kupecké cesty). Kdyby postavy neodbočily na rozcestí U tří oběšenců a pokračovali po ní, dostaly by se do zimního tábora nomádů, kde by je mohli za nějaký ten zlaťák ubytovat. Jídla mají dost málo a nebudou je prodávat levně, nicméně za slušnou cenu ano, neboť lze zajet do Heropole a za část utržených peněz nakoupit jiné.

Jižní kupecká cesta: *Cestujete po kupecké stezce vedoucí z Heropole na jih. Těžko lze hovořit přímo o silnici, neboť se jedná o pouhou udusanou hlínu, ale lepší něco, nežli nic. Vede travnatou krajinou, místy podmáčenou nebo dokonce bažinatou. V hluboko se*

Okolí Jižní kupecké cesty



zakusujících údolích si prohlodávají průchod k řece Burhá její nesčetné přítoky. Místy zahlédnete ostrůvky lesa.

Postupujete celkem rychle. Asi míli od Heropole míjíte první velký statek. Jedná se o veliký jednopatrový dům s dvorem. Několik dalších podobných stavení vidíte i dál na jih nedaleko cesty.

Ve třetím statku postavám mohou prozradit, že před pěti dny jim zaklepal na okno jakýsi člověk s černými vlasy a pronikavým pohledem a chtěl koupit dva kožichy. Pán statku na něj málem poštval psy za to, že ho budí, ale on zacinkal zlaťáky a znovu požádal o kožichy. Zaplatil za ně celé jmění, takže byla hlava rodiny nakonec ráda, že ji vytrhl ze spánku. Jeden kabát si oblékl zvláštní jezdec, do druhého pomohl jakési ženě (statkář ji jen na okamžik zahlédl, pořádně neví, jak vypadala; byla tma a ona čekala mimo světlo). Pak nasedli na bílého koně a jeli dál na jih. (Šlo skutečně o Kojotova a Natašu, kteří neodhadli, jaký bude na Pláních mráz.)

V několika dalších staveních by si mohli vzpomenout, že se pátou noc kolem půlnoci hrozně rozštěkali psi, což někoho na statku probudilo. Kdosi kolem projížděl na koni, což se moc často v noci nestává, alespoň ne takto na prahu zimy; zřejmě osamělý jezdec. Hned po něm procválalo kolem přinejmenším deset dalších. (Pro PJ: ten první byl Kojotov s Natašou, dalších šest s vyšetřovaným zmizením vůbec nesouvisí).

Rozcestí U tří oběšenců: *Po deseti mílích dorážíte ke zřejmě nepříliš často používané odbočce z hlavní kupecké cesty. Není pochyb, že se jedná o rozcestí U tří oběšenců, protože zjednoho statného dubu visí na důkladném provaze dva slámoví panáci v potrhaných a omšelých šatech a jeden skutečný oběšenec v zelené hazuce. Na břiše má připevněn jakýsi papír. Na papíře stojí: „Toto budiž výstrahou všem lapkům a banditům, kteří se do divokých tlup seskupují a vesničany nevinné jakož i vandrovníky rozličné sprostě přepadají a o život nezákonně připravují. Kdožkoliv ěk, jenž při činu proti nařízením přistižen jest, trestán na hrdle či na zadnici podle vážnosti provinění budiž. Vrchní soudní rada Sergej Ivanovič z Ledany."*

Cestování odbočkou: *Čeká vás ještě pěkných pár mil. Cesta se velice záhy zanořuje do hlubokého smíšeného lesa, který nemá konce. Proniká sem jen skutečně málo světla. Půda je zmrzlá a spadané listí, převážně dubové, habrové a březové, pokrývá jinovatka. Les je tichý, jen chladný a lezavý jižní vítr vane od Velkých plání, kde přes zimu teplota klesá tak, že je prý po odplivnutí slyšet slinu zapraskat, ještě než dopadne na zem. Teď naštěstí takový mráz není, ale jižněji na Pláních už určitě leží sníh a vítr vás osahává svými studenými prsty.*

Po dalších několika mílích narazíte na hlídku. Jedná se o deset vojáků v drátěných zbrojích a kožiších, s beranicemi na hlavách. Jedou na nevysokých, ale statných grošovaných koních, kterým se mrazem pořádně kouří od huby. Vojáci si vás už z dálky podezří-

vavě prohlížejí. „Hé, hé, vy tam, stát a okamžitě! Néste vy náhodúc z bandy teho lupiče ukrutnýho a krvelačníka Jergenije Kolohnatova? To bechme vás musíli sebrát' a dovizť do Ledany!" Pokud se nikdo z dobrodruhů nepodobá některému členu bandy (jejichž popis vojáci získali od dívek svedených a opuštěných některými loupežníky; pravděpodobnost určité podobnosti jsou asi 3% u každého dobrodruha) a pokud jim dobrodruzi předloží nějakou alespoň trochu důvěryhodnou historku (například tu pravdivou) a zmíní někoho, kdo by jim to mohl dosvědčit, ať už je to osoba fiktivní či skutečná, vojáci (včetně svého osvíceného velitele Alexandra Fjodoroviče Zelenova) jim uvěří a nechají je projet, ovšem dřív je varují před bandou Jergenije Kolohnatova a před zraněným hnědým medvědem, kterému zachutnalo maso a útočí na lidi. Během cesty k dalšímu rozcestí postavy tohoto medvěda s parametry medvěda grizzlyho z Pravidel pro pokročilé (je skutečně mimořádně rozzuřený a vyvinutý) potkají. Netřeba dodávat, že s loupežníky pravděpodobně budou mít později také co do činěni – ale o tom ještě pohovořím níže.

Pokračujete v cestě a projíždíte čas od času nějakou tou vesnicí. Postavy si tu mohou nakoupit jídlo nebo si u nějaké rodiny zaplatit nocleh (hostinec je až šest mil od rozcestí U tří oběšenců – ve vesnici Ledaně, centru celé provincie). Odpovědi na otázku, zda tudy někdo v noci před pěti dny projížděl, jsou nejednotné.

Nečekané rozcestí: *Až na zraněného a rozzuřeného medvěda vás nepotkala žádná zajímavější příhoda. Už jste mohli urazit od Heropole takových dvacet mil. Les, pořád les, pořád Jen les. Ale aspoň jste trochu chráněni před ledovým vichrem. Přes cestu občas leží padlý strom, kteiý nějaká nedávná bouře vyvrátila. Obloha je šedá a každou chvíli se z ní může začít sypat sníh.*

Náhle vás potkává nečekaná a nemilá příhoda: cesta se rozdvojuje. Obě cesty vypadají zhruba stejné, není jedna méně a jedna více používaná. Nemáte s sebou mapu, ale naštěstí si všimnete, že na jednom stromě u odbočky vlevo je přibita značně opršelá dřevěná cedule s nápisem „Jelenica tudy", takže vás vaše neznalost zdejší krajiny nepřinutí některou z cest risknout nebo se vrátit tři míle do poslední vesnice a optat se na cestu do Jelenice tam. Jenomže ouha. Banda Jergenije Kolohnatova se nechce moc ukazovat v blízkosti vesnic, tak naopak cestovatele láká do neobydlených oblastí. Ceduli předělali, aby oklamali ty, kteří tudy jedou poprvé, v lesích je okradli a podle situace zavraždili nebo přinutili napsat příbuzným dopis vymáhající výkupné. Hlídka tu ještě od doby, kdy byla cedule předělána, nejela.

Vysoko v husté koruně dubu, na němž je cedule přibita, se skrývá jeden loupežník, který ve vhodnou chvíli dá svým kumpánům pomocí signálů napodobujících hlasové projevy zvěře vědět, že někdo jede.

Pokud postavy lest nějak prohlédnou a pojedou správnou cestou, vše proběhne hladce a ony dorazí bez dalších překážek do Jelenice. Špatná cesta vede hluboko do lesů, kde sídli Jergenij Kolohnatov a jeho divoká banda čítající do pun-

tíku dvanáct chlapů, nepočítáme-li jedno rukojmí, vystrašeného, ale velmi mazaného kupčíka Miridije, který do bandy patří proti své vůli (někteří loupežníci ho totiž v žertu nazývají bratře lapko, což ho přivádí k šílenství). Sám Jergenij je starší muž s vlasy barvy plamene, konzistencí železné sochy, hrudníkem o objemu několika bečeк a nezanedbatelné inteligenci, ačkoliv mu nechybí ani zvířecí divokost a lidská krutost.

Řadoví loupežníci jsou na čtvrté úrovni (vlastnosti válečníků), Jergenij na 10. úrovni (vlastnosti bojovníka a síla 19). V jeskyni mají pořádný lup (264 zl a mnoho drahého zboží v celkové ceně kolem 1600 zl). Mimoto je tam několik sudů silného piva, spousta jídla a svázaný kupčík Miridij (část zboží a jeden vůz jsou jeho – obchoduje látkami).

Cesta dále vede do nevelké, dávno opuštěné dřevorubecké osady, ze které pokračuje dolů do Jelenice. Je delší asi o pět mil než cesta vpravo.

Jelenica: *Po cestě, která se poněkud protáhla vzhledem k několika nepříjemnostem, jste konečně v Jelenici. Je to nevelká víska umístěná na vykáceném prostranství, na něž se ze všech stran tlačí les. Domy jsou nahloučeny kolem cesty, která tudy pokračuje dál na jih. Většina domů je z vepřovic. Zdá se, že tu není hospoda.*

Matička Kojotovna, jak se jí v Jelenici říkává, tady skutečně bydlí, ale o svém synovi nic neví (respektive ví, že odjel na jih se svou dívkou, neboť se u ní tajně stavil, ale za žádnou cenu to neprozradí). Bude se zajímat, co mu chtějí. Naproti tornu její syn, švec Vasilij Kojotov, ctižádostivého mladšího bratra, který ho co do inteligence nesrovnatelně převyšuje, vždycky nepředstavitelně nenáviděl. Ten se náhodou dověděl, že tudy Jurij před pěti dny projížděl. Mířil k jihu. Jel sám (pro PJ: Natašu zneviditelnil a zneslyšitelnil). Toto postavám potají, za zády Matičky Kojotovny, vyzradí, dozví-li se, že se po Jurijovi ptají, neboť tuší (ať už správně či ne), že dobrodruzi na lovu neznamenají pro jeho bratra nic dobrého. Vasilij neví, kam Jurij přesně jel, ale je si jistý, že to ví Matička Kojotovna, neboť ta s Jurijem dlouho do noci mluvila a on se jí vždycky se vším svěřoval. Nakonec, až Vasilij postavám všechno řekne, nabídne jim, že si u něj mohou nechat ušít boty na míru (platí se předem).

Matička Kojotovna je uznávaná osobnost – místní kořenářka – a jestli postavy přiznají, že nejedou za Jurijem s přátelskými úmysly, může je nechat zmlátit a vyhnat z vesnice. Pokud by se k tornu nachomýtla hlídka, přiklonila by se na stranu Matičky Kojotovny, poněvadž z ní mají pekelný strach.

Dále na jih po cestě: *Pokračujete po cestě, která vás vede dál na jih. Dnešní den se nevydařil. Barvy jsou tlumené bezvýraznou šedí oblohy, ze které se snášejí velké vločky sněhu a dosedají vám do vlasů a na kožešinové pláště. Ledový vichr, vanoucí od jihu, z Pláni, vám trhá od úst oblaka páry a rychle je rozptyluje v mrazivém ovzduší. Sníh padá a padá. Velice záhy je ho po kotníky, za několik hodin po kolena.* (Následující větu přečti jen pokud nemají koně:) *Plahočíte se zapadanou lesní cestou. Už je to dlouho, co jste*

opustili Jelenicu, a od té doby jste na žádnou další vesnici nenarazili a snad už ani nenarazíte. Nenalézáte stopy zvěře ani lidí. Dobře víte, že zvěř vyrazí za hledáním potravy teprve až vánice skončí, ale přesto to na vás působí jaksi skličujícím dojmem. Jako byste zůstali sami, úplně sami na celém světě a kolem vás hrozný, mlčící vesmír. Zažíváte zvláštní pocit osamění. Pocit stínu, který existuje, ač zmizelo to, co jej vrhalo.

Prostor pro hledání dvou uprchlíků. Všechny stopy, které tu mohli zanechat, jsou zapadané sněhem a nenávratně ztracené.

Po dvaceti mílích: *Jako mávnutím kouzelného proutku jste najednou venku z lesa a před vámi se rozkládají nekonečné dálavy Velkých plání. Zjišťujete, že na nich leží vrstva sněhu sahající do půli stehen dospělého muže. Zde už se nemáte jak orientovat. Cesta lesem se vám i pod sněhem hledala snadno díky tomu, že všude mimo ni rostly husté porosty smrkového a borového mlází. Nyní je úplně nerozeznatelná od zbytku pláně. Naštěstí si po chvíli všímáte řady tyčí, která začíná asi půl míle před vámi a očividně označuje cestu právě pro případ, že ji skryje sníh.* Pohyb po zasněžených pláních je velice pomalý a úmorný. Náročnost terénu je 35.

Na pláních (ať už postavy putují po cestě, nebo ne): *Pláně připomínají moře, které v jediném okamžiku zmrzlo. Teď, pod vrstvami sněhu, jako by je opustil veškerý život. Bělostné vločky se nadále sypou z ocelově šedého nebe a sněhu přibývá. Vskutku, málokdo by se vydal v zimě přes Pláně touto cestou. Kolem hlavní kupecké stezky je, jak víte. mnoho vesnic, kde se promrzlý poutník může ohřát u ohně a přečkat vánici, ale tahle cesta se zdá být opuštěná a nepoužívaná, Má vůbec cenu pokoušet se najít na tak velké ploše jednu jedinou dívku? Není to jako hledat jehlu v kupce sena?*

Náhle si všimnete, že se kolem vás začínají stahovat vlci. Ze začátku se jen v dálce vynořují z vánice jako šedé stíny, které občas zvednou hlavu k nebi a zavyjí, ale jejich počet a drzost postupně roste, až se konečně odhodlají zaútočit. Může jich být tak třicet a boj možná přiláká další. Těžko říci, zda je lze počítat do říše živých a přiznat, že pláně přece Jen nejsou zcela mrtvé. Spíš totiž připomínají hladové stíny, které vyrazily na lov z brány podsvětí.

Smečka vlků

Životaschop.:	50 (325 životů, jeden vlk 6–7 žt)
Útočné číslo:	14/+1 na každého dobrodruha,
Obranné číslo:	0
Zkušenost:	1700

V případě použití ohně, ohnivých hlín, ohnivých kouzel (zvláště plošných) se hází na bojovnost (bojovnost tváři v tvář pochodním 10, ohnivému dešti 5 apod.).

Podobné útoky vlků mohou postavy potkat ještě několikrát, ale čím dál dojdou pláněmi, tím méně vlků tam bude (vlci se drží spíše v blízkosti lesa, kde spíš najdou potravu).

Druhý den ráno na pláních (pokud se postavy třeba nerozhodnou vrátit apod.): *Probudili jste se pro změnu do bodavě jasného dne. Sluneční paprsky se odrážejí od sněhových krystalků a bolestivě vám dráždí oči, už citlivé kvůli větru, ktetý nepřestává vát od jihu až jiho východu.*

Během dne: *Plahočíte se pláněmi dál. Podvědomě přivíráte oči, aby vás jas slunečního světla, odrážejícího se od sněhové pokrývky, neoslepil, přece však vás už po několika málo hodinách oči bolí a slzí. Slyšeli jste už mnoho vyprávět o sněžné slepotě, která zavinila smrt nejednoho poutníka. Vše to působí jako vychytralý úklad krajiny: časem vás zcela vyčerpá a oslepí, takže se z ní třeba už nikdy nedostanete... Dnes je opravdu zima. Ani slunce, jež si vykračuje po jasně modré obloze, vás nedokáže rozehřát. I ve svých důkladných pláštích se třesete chladem. Necítíte konečky prstů u nohou. Ve tvářích vás pálí ostrý vichr. Celá cesta se stává utrpením. Pokud brzy nenajdete nějaké stavení, mohli byste umrznout! Zůstává též otázkou, jestli má cenu pokračovat dál na pláně, jimiž můžete bloudit celé týdny a nenarazit na lidské obydlí.* Tuto myšlenku by mohla následovat diskuse družiny – to už záleží na hráčích.

Pokud půjdou či pojedou dál po cestě: *Plahočíte se dál. Vše upadá do jakési skličující jednotvárnosti, která vám bere naději. Vtom první z vás* (eventuálně kůň prvního z vás) *zakopne o cosi zmrzlého, co leží na cestě pod vrstvou sněhu.* Je to mrtvé, na kost promrzlé tělo bílého koně. Není na něm vidět žádné zranění. Zřejmě nevydržel mráz a námahu a padl pod jezdcem. (Ano, padl pod Natašou a Jurijem. Tito dva pokračovali dál; k Jurijovým známým a první vesnici už to bylo pouhý den cesty na koni, ale poutníky překvapil třeskutý mráz a upadli do spánku, ze kterého by se už neprobudili, nebýt zásahu Paní mrazu – viz dále).

Někdo se může k dovršení všeho propadnout do rychlé říčky, skryté pod ledem a sněhem, ale natolik rychlé, že je led pod ní příliš tenký, než aby unesl člověka.

Večer (ať už pokračují dál, nebo se vracejí): *Je s vámi zle, moc zle. Mráz, který vás zastihl kvůli rozmarům počasí na Pláních, je třeskutý a vy se nemáte kam skrýt před jeho vlezlými prsty.* (Pokud měli koně, tak už je nemají – potkal je osud koně Kojotova a Nataši. Nějak šetrně to postavám sděl a vyličjim, jak pod nimi jejich věrní oŕové padli.)

Vaše jediná naděje je nepřestat se hýbat, ale to bude brzy alespoň pro méně vytrvalé členy družiny naprosto nemožné. Jste neustále vyčerpanější.

Už téměř necítíte nohy. Pohybujete se automaticky, jako ve zlém snu. Všude okolo sebe vidíte záři a z ní jen nezřetelně vystupují obrysy okolní krajiny. Zřejmě vás přece jen postihla sněžná slepota. Z vyprávění víte, že budete nyní vidět stále hůř. Ve většině případů bývá oslepnutí pouze přechodné, ale to vám už brzy bude jedno.

Nejvyčerpanější člen družiny brzy upadne a nebude mít sílu vstát; oznam mu to. Sníh se mu bude zdát teplý. Ostatní si mají šanci všimnout, že jednoho člena

ztratili, pokud uspějí v hodu na náhodný postřeh (nápadnost vzhledem k okolnostem – slepota, jekot větru, vyčerpání – pouze +10). Postupně takto odpadnou všichni, až vyčerpaně klesne do sněhu i ten nejodolnější.

Po obloze začíná tančit zapadající slunce. Hučí vám v uších a ve spáncích vám divoce pulsuje krev. Bezmocně ležíte ve sněhu. Váš poslední vjem, než vás pozře oceán jasného světla a vy ztratíte vědomí, je jakási žena v bílém, zřejmě smrt, která ještě bude chvíli vyčkávat, než vás zahubí mráz. S jejím bledým obličejem kontrastují sytě rudé rty. Její krása je nezemská, dokonalá, mučivá. Žena se nad vámi sklání a na rtech jí hraje tajemný úsměv...

Citadela Paní mrazu

Co se stalo: Daleko za hranicemi polárního kruhu, v neplodných tundrách, které pokrývá věčný sníh a led, sídlí v ledové citadele Paní mrazu. Mýty o ní se objevují u všech národů, které znají mráz. Těžko říci, kdo to je. Snad mocná čarodějka, snad polobohyně, snad zlá víla, která se zrodila z vichru a sněhu na dálných planinách jihu. Někdy, za soumraku či v noci, když fouká mrazivý jižní vítr a chrastí krystalky namrzlého sněhu, se stává, že tato bytost vyhledává ty, kteří umírají chladem, bere je na své sáně tažené devatenácti bílými vlky, a odváží je jako zajatce do své citadely, kde je mučí a pokřivuje jejich mysli, aby jí sloužily jako přízraky, které se toulají krajem, nad nímž zuří vánice, a lákají poutníky dál do plání, podobně jako bludičky do bažin, a tam je nechávají umrznout.

Postavy našla Paní mrazu a na svých kouzelných saních je převezla o tisíce mil dál na jih, do své citadely, stejně jako před několika dny Natašu a Jurije.

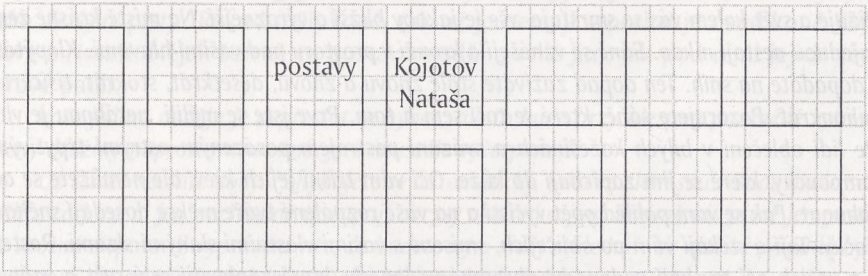
Sněni: *Bloudíte rozlehlou bílou plání. Nikde ani človíčka, vše je pusté. Vtom vidíte, jak se k vám blíží velké sáně, tažené spřežením devatenácti bílých vlků. Sáně řídí vysoká žena s bledou pletí, dlouhými lesklými vlasy olověné barvy a rudými rty. Zvláštní oděv, vyrobený z materiálu, jenž odráží mrazivou běl věčných sněhů jako vyleštěné zrcadlo, dokonale přiléhá k dokonale, ďábelsky, nepřirozeně krásným tvarům jejího těla. Obloha se k vám přibližuje a svět kolem vás se smršťuje, vše je jakoby bližší a výraznější. Na místě krásné ženy najednou nestojí nikdo. Sáně se vznášejí a krouží v prostoru nad vašimi hlavami. Klopýtáte a dopadáte na sníh. Ten dopad zažíváte stále znovu a znovu, desetkrát, stokrát, tisíckrát, milionkrát. Pozorujete sáně, které se točí sem a tam. Prve jste se mýlili, netáhnou je vlci, ale lidi oblečení v bílých kožešinách a svázaní postrojem posázeným ostrými třpytivými rampouchy, které se jim zapichují do kůže. Oči vám třísní jejich krev, ale nemůžete se ani pohnout. Pak se vám pohled opět vyčistí a na vaše rozpálené tváře měkce dosedají sněhové vločky. Tají a stékají vám po obličejích, smísené s vašimi vlastními slanými slzami. Rostete a z vašich očí tryskají vodopády, ohromné vodopády, které zaplavují celý svět a vzápětí v jediném okamžiku mrznou, takže svět pokrývá příkrov čirých zmrzlých kaskád, na nichž*

se lomí světlo, jehož zdroj nejste schopni rozeznat. Kaskády znázorňují pohyb, který se náhle, bez jediného varování zastavil. Znovu se odkudsi vynořuje ta žena. Má ostré špičaté zuby, které odhaluje v odporném úsměvu, a jsou to zuby vlka. Její rty jsou tak rudé, protože je zbarvila čerstvá krev, která z nich nyní ukapává na bělostný sníh. Políbí po řadě každého z vás na rty a vy v ústech cítíte chuť krve. Pak vás naloží na sáně, nesouc vás všechny na jedné ruce jako několik bezvládných hadrových panenek. Zapíská na píšťalku vyřezanou z křišťálu a ač neslyšíte žádný zvuk, muži odění do bílých vlčích kožešin se rozbíhají. Žena je divoce šlehá bičem po zádech a oni zvyšují rychlost, až se vůbec nepropadají do sněhu a jen na něj lehce došlapují, aniž by zanechávali stopy. Kolem vás nesmírnou rychlostí ubíhá bílá krajina. Pohyb se stále zrychluje. Přesto jedete dlouho, velice dlouho, než se před vašima užaslýma očima, naplněnýma krystalky ledu, ukáže překrásná věž, citadela z ledu.

Probuzení (následuje po dramatické pauze): *Když otevřete oči, vidíte, že ležíte na zádech v uzavřené místnosti měřící zhruba čtyři krát čtyři krát čtyři sáhy. Její stěny jsou z ledu, jak poznáváte podle chladu, který z nich vyzařuje. Vydávají slabé namodralé světlo, které tvoří jakési pološero, jež zkresluje obličeje přátel. Procitli jste téměř ve stejný okamžik. Zdá se, že vám bylo odebráno vše kromě oblečení. Jste tedy zajatci v cele, která nemá východ, rozhodně ne viditelný. Necítíte hlad ani žízeň. Je vám jen dost zima, ale rozhodně ne tolik jako na pláních.* Možná postavám zůstalo něco, co je dobře skryté, ale rozhodně nic, co je magické, i kdyby to byla součást oblečení.

Jsou-li v družině nějací kouzelníci, mají na krku tenký obojek z modrého kovu, který zabraňuje kouzlení. Nedá se sundat, je jednolitý. V žáru nad šedesát stupňů Elfia vysublimuje. Tvaruje se kouzlem. Je docela volný, takže při zahříváni nemusí být kouzelník nijak zvlášť poraněn, mimoto 60 stupňů není až tak mnoho. Samozřejmě také lze přeštípnout obojek pořádnými kleštěmi, ale je z velice tvrdého kovu, takže například přeřezat ho dýkou nepřichází v úvahu.

Paní mrazu led a sníh poslouchají; prostě ledu přikáže, aby jí vytvořil průchod do cely, takže žádné dveře nepotřebuje,



6. podzemní patro

Postavy se jistě pokusí nějak se dostat ven a snad se jim to i podaří. Dříve nebo později by měly zaslechnout nezřetelné hlasy (to je křik Kojotova a Nataši ve vedlejší cele) nebo slabé bouchání na zeď.

Pozn.: Chodec může led také otevřít, pomocí kouzla *vládni přirozeným věcem*.

Pokud se postavy spojí s Kojotovem, představí se a poví jim, jak se sem s Natašou dostali (zážitky velmi podobné těm, které mají postavy) a že je ta bledá žena s rudými rty mnoho hodin hrozně mučila a to tak, aby je zranila co nejméně, ale způsobila jim co největší bolest. Zde se také postavy dozví (pokud na to téma zavedou rozhovor), že Nataša s Jurijem utekla dobrovolně a všechno naaranžovala tak, aby to vypadalo jako únos. Kojotov má také na krku obojek.

Jurij Kojotov

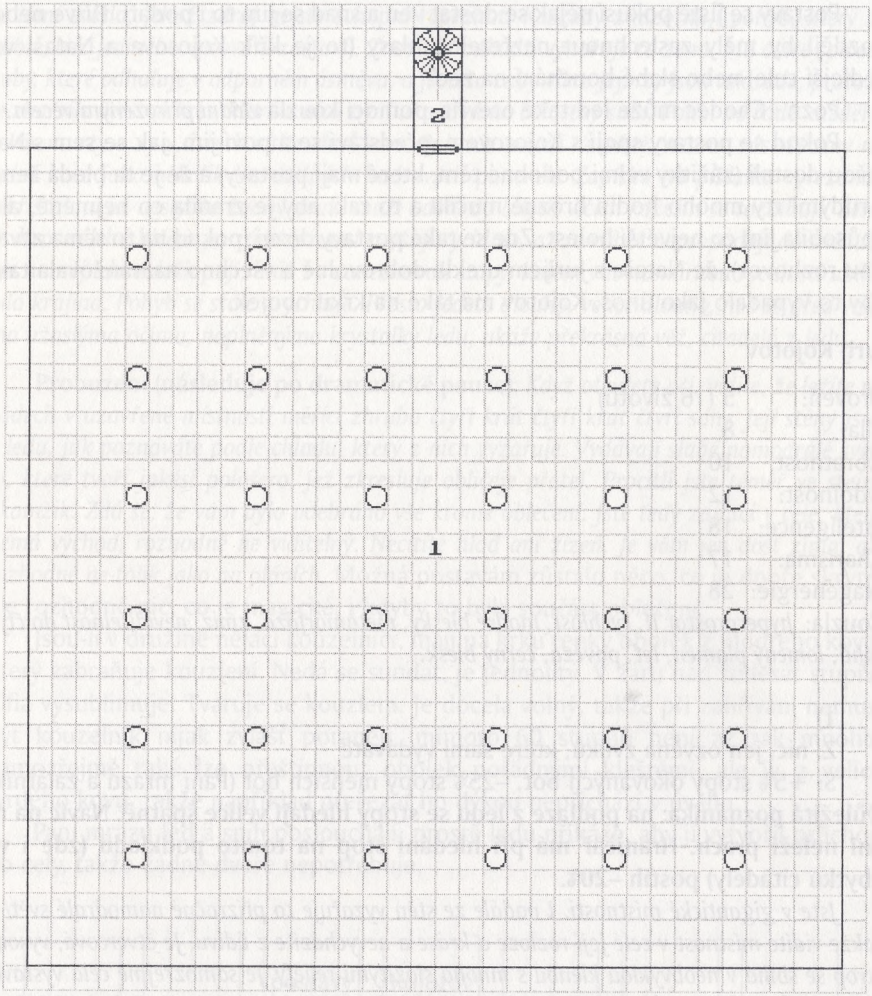
Úroveň: 5 (16 životů)
Síla: 8
Obratnost: 10
Odolnost: 12
Inteligence: 18
Charisma: 17
Magenergie: 28
Kouzla: *hyperprostor II, rychlost, modré blesky, metamorfóza, zmiz, neviditelnost do čtyř sáhů, lomený plamen, leť, pavéza, černý blesk.*

1)

Z: nic, jen ozvěna zvuků, které sami vydáváte

S: +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)
Důležitá poznámka: na podlaze z ledu se stopy hledají velice špatně. Navíc na ní ani neleží prach. Hraničář má při hledání stop na tomto podkladu (zde i ve zbytku citadely) postih –20%.

Jste v gigantické místnosti. I nadále ze stěn vyzařuje to přízračné namodralé světlo, takže vidíte místnost v celé její rozloze a kráse a nevycházíte z údivu. Je čtvercová, vysoký strop se sbíhá v neobvyklou klenbu s mnoha složitými reliéfy. Je samozřejmě celá vystavěna z ledu. Z jejích stěn i podlahy dýchá chlad. Tuto klenbu podpírají překrásné ledové sloupy, stylizované jako spirálovitě stočení hadi. Každičká podrobnost, každičká šupina je dokonale propracována. (Už bylo řečeno, že led Paní mrazu poslouchá.) *Jejich hlavy se těsně u klenby doširoka rozevírají a rozevřenými čelistmi s jedovými zuby ji podpírají. Z místnosti vede jediný viditelný východ, dvousáhová brána z bronzu, zapuštěná do masivního ledu a vybavená kvalitním zámkem.* (Je zamčená, zevnitř i zvenčí zámek, zvnějšku zastrčená závora. Síla 14. Nezapomeň na zranění při neúspěšném



5. podzemní patro

vyražení.) Pakliže má družina chodce, může se z místnosti dostat probouráním koridoru kolem dveří (kouzlo *vládni přirozeným věcem*).

2)

Z: s 50% pravděpodobností sykot (nápadnost 75%); 50% proto, že had ve 3) nesyčí neustále

S: +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

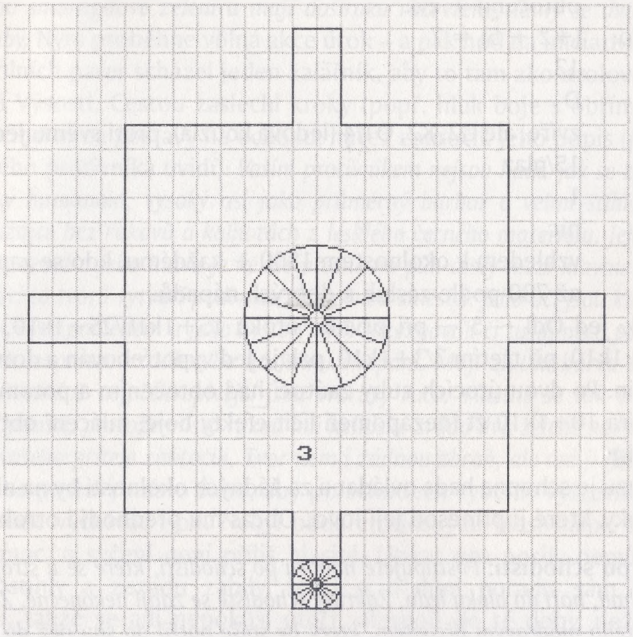
Stanuli jste za branou. Otvírá se vám pohled na krátkou chodbu s tři sáhy vysokým stropem, která po několika krocích končí točitým schodištěm z ledu, bohatě zdobeným reliéfy. Všímáte si, že jak podlahy, tak i schody jsou plné drobných přimrzlých krystalků ledu, které účinně zabraňují klouzání. Brána nebyla hlídána, zato ale stráž mnohem horší než nejhorší očekávání čeká o patro výše, nad schody.

3)

Z: s pravděpodobností 50% sykot (nápadnost 75%), určitě 15% šustění (šupiny klouzající po ledu)

S: +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník), –10% stopa nějakého plaza

Schodiště vás vyvedlo opět do kratičké klenuté chodby, která ovšem praktický ihned ústí do veliké místnosti s vysokou křížovou klenbou. Na podlaze rozeznáváte mnoho kostí, jak zvířecích, tak lidských. Okolo středového sloupu se vine dva sály široké točité schodiště, které o dvacet sáhů výš ústí do nějaké další prostory. Celou prostoru opět zalévá ono zvláštní bleděmodré světlo, vycházející ze stěn, podlahy a stropu. Toto světlo se přízračně leskne na stříbrných šupinách obrovského hada dlouhého jistě bezmála patnáct sáhů, který právě zvedá hlavu do výšky dospělého muže a zlověstně syčí. Jeho hlava se na maličký



4. podzemní patro

okamžik kývá, jako by se nemohl rozhodnout, jestli má zaútočit, ale spíše tipujete, že si pečlivě připravuje útok. Pak mu zahoří oči, jasné zelené jako dva smaragdy, tlama se rozevře a odhalí dlouhé jedové zuby. Nikdy jste neslyšeli o hadovi, který by dosahoval takové velikosti a přitom měl jedové zuby. Navíc by každý studenokrevný živočich měl být v takovém mrazu naprosto ztuhlý a nepohyblivý. Plaz vás ale nenechá dlouho uvažovat. Rychle jako šíp vyráží do útoku.

Útočit bude na toho, kdo jde první; pokud jde více osob vedle sebe, pak ať mezi nimi rozhodne náhoda. Postavy pravděpodobně nemají kouzelné předměty ani zbraně, nanejvýš nějakou zapomenutou dýku, a možná ani kouzelníci nemohou kouzlit kvůli obojkům. Bude to tuhý boj a je celkem možné, že dojde ke ztrátám na životech, ale to se není co divit. Vždyť stanout neozbrojen proti takovému nepříteli, to se téměř rovná smrti. Uvidíme. Je možné ledacos vymyslet: vytvořit si pomocí kouzla z ledu zbraně, sebrat kosti ležící na zemi a použít je jako obušek, pokusit se hada uškrtit opaskem...

Had

Životaschop.:	10 (70 životů)
Útočné číslo:	(+4 + 10/–7) = 14/–7 (hlava, ať už zuby, nebo náraz a následné obtočení) + zvl.
Obranné číslo:	(+2 + 5) = 7
Odolnost:	13
Velikost:	D
Zranitelnost:	zvíře, ale G2, K2, O1/4 (ledová kouzla), proti svému jedu je imunní
Pohyblivost:	15/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	vzhledem k okolnostem 1800 + každému, kdo se zapojil, prémie až 700 podle zásluh a dobrých nápadů.

Zvláštní útok: jed Odl ~ 5 ~ při prvním útoku 15+1k10/25+1k10, při druhém 5+1k10/15+1k10, při třetím 3/3+1k10, pak je jed vypotřebován a dotvoří se až za dvanáct hodin. Po dvou útocích zuby zaútočí had obtočením a potom každé kolo škrcením ubírá 10+1k10 žt (nezapomeň líčit efekty boje: mlácení obtočené oběti o stěny apod.)

Paní mrazu je schopna hada ovládat a za žádných okolností by na ni nezaútočil, Krmí ho úlovky, které jí přinesou její lovci. Občas mu předhodí i otroka.

Nahoru po schodišti: *Postupujete nahoru po schodišti, které se u stropu místnosti, kde žil veliký had, noří do bloku ledu. Zákruty schodiště se zdají nekonečné. Z depresivního prostoru, zalitého modravým přísvitem, který by spíše patřil do snu než do reality, máte stísněný pocit Ani jeden z vás není schopen odhadnout dobu, po jakou stoupáte, když*

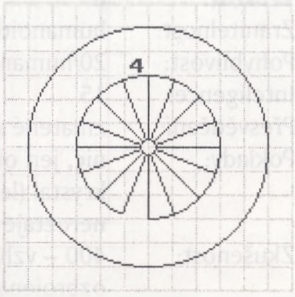
spatříte, že schodiště z masy ledu zhruba sáh nad hlavou nejvyššího z vás opět vystupuja Očividně se dá jednak po schodišti pokračovat, jednak z něj sestoupit a vejít do místnosti, která se tam nepochybně nachází.

Jakmile některá postava bude tak vysoko, aby viděla do prostory, přečti jí popis 4).

4)

Z: 20% tiché syčení, 0% dech

S: škrábance v ledu (podle umístění blízko vedle sebe by se dalo soudit, že se jedná o stopy drápů – tvorové z 13)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy meiiších bot (Paní mrazu a žalářník)



3. podzemní patro

To, co měla být místnost, je vlastně jen neširoký kruhový ochoz, ze kterého nevede žádný východ a jediné možné cesty jsou vrátit se nebo pokračovat po schodišti. Nicméně nemáš příliš času na to, aby sis prostoru lépe prohlédl, neboť se ozvalo zasyčení a na obličej ti útočí dvě hadí hlavy. Tentokrát se však nejedná o nějaké obří plazy. Jejich velikost je normální. Jak ještě stačíš zaregistrovat, jsou smaragdově zelení a mají doširoka rozevřené tlamy se dvěma bělostnými jedovými zuby. Nyní proběhne volná akce útok – a pak hod na iniciativu. Co se vůbec děje: do dolních pater scházel jeden žalářník, aby to tam zkontroloval, jak mu velí příkazy Její Výsosti. Cestou zaslechl kroky (popř. hluk boje s obřím hadem nebo hlasy) a počíhal si na postavy na ochozu, načež zaútočil. Jeho popis (přečti, jakmile postavy svého protivníka uvidí): *Vaším protivníkem nejsou hadi, jak se zpočátku zdálo, nýbrž nějaký humanoid, vysoký asi jako průměrný barbar a velmi štíhlý. Je oblečen v přiléhavé kazajce bez rukávů a kalhotách z lesklého černého materiálu. Jeho pleť je nazelenalá. Vlasy nemá a jeho hlava je někde přesně na půli cesty mezi hlavou lidskou a hadí. Rysy obou těchto tvorů vytváří podivnou, odpornou směsici. Jeho oči jsou kulaté. Prohlížejí si vás uhrančivým pohledem a jako byste v nich rozeznávali či tušili něco podivného, zlého a zvráceného, naprosto vzdáleného lidskému chápání. Mají žlutou barvu a jejich zornice jsou svislé. Nicméně nejpřekvapivější jsou tvorovy ruce. Vlastně se tak trochu zdráháte slova „ruce" použít, protože místo rukou má nelidské zrůda dva zelené hady, kteří tiše syčí. Právě ti na vašeho přítele zaútočili. Tvor nemá žádnou zbraň, ale ani ji jistě nepotřebuje.*

Pokud se postavy místo toho, aby po schodech vyběhly výš, stáhnou a budou vyčkávat, bude vyčkávat i on. Nebyl obdařen lidskými hlasivkami, takže nemůže volat o pomoc, a syčení není příliš hlasité. Utíkat pro posily nemůže, to by ho postavy dostihly a zezadu zabily. Musí si s nimi poradit sám. Má značnou sebedůvěru, takže se ani nepokusí utéct, alespoň do té doby, než bude hodně zraněný. Pak to ale rozhodně zkusí bude-li to ještě mít cenu.

Žalářník

Životaschop.:	6 (41 životů)
Útočné číslo:	(+2 + 8/–7, 8/–7) = 10/–7, 10/–7 + zvl.
Obranné číslo:	(+5 + 2) = 7
Odolnost:	13
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	20/humanoid
Inteligence:	15
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	nic, jen oblečení, okované boty a v kapse velký, krásně broušený krystal (led; vzhledem k tomu, že postavy jistě mají rukavice, neroztaje v jejich rukou).
Zkušenost:	400 – vzhledem k okolnostem (neozbrojená nebo jen chabě ozbrojená družina)

Zvláštní útok: jed Odl ~ 6 ~ 1k10/2k10; v každé hlavě jsou ho tři dávky.

Dál po schodišti: *Pokračujete v únavném stoupání. Díky tornu, že na povrchu podlahy led tvoří krystal/ty, uklouznete jen velice zřídka. Po chvíli se schodiště opět vynořuje z bloku ledu; ještě tam nejste, ale dá se soudit, že se jedná o stejný ochoz, jaký jste před několika okamžiky opustili.*

5)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13**)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

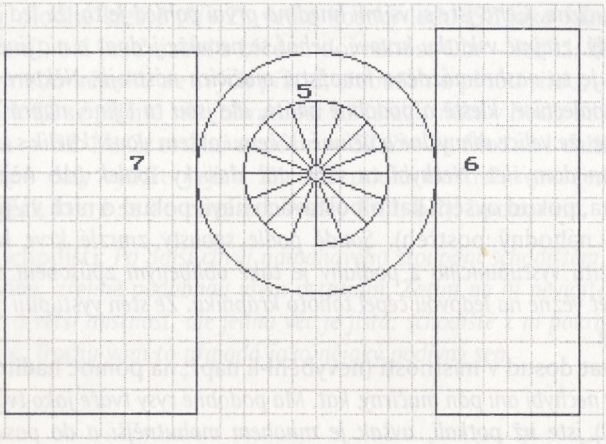
Nezmýlili jste se. Skutečně je tornu tak, ale tentokrát z něj vedou dvoje dřevěné dveře pobité železem a projednou vás naštěstí nečeká žádné nemilé překvapení v podobě stvůry s hady místo rukou.

6)

Z: záleží na situaci, nejspíš 5% slabé syčení, ovšem ne v případě, že strážci postavy zaslechli (hod' si na náhodné zaslechnutí)

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13**)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu i její vrchní žalářník zacházejí na kontrolu i sem)

Velká místnost, taktéž celá z modře světélkujícího ledu. Zřejmě to tak bude vypadat všude v téhle pevnosti, věži, domě, hradu, zámku, kobkách či kam jste se to vlastně dostali.



2. podzemní patro

Avšak nejste tu sami. (Umístění a připravenost dvou hadích žalářníků mohou být různé. Pokud nezaslechli hluk boje ani nic jiného, sedí na dřevěných židličkách u stolku a polykají ústy obličejů i ústy hadů, které mají místo rukou, syrové maso, z nějž dosud kape krev. Pokud něco zaslechli, jsou připraveni nedaleko dveří a vyčkávají, co se bude dít. Popiš jejich činnost postavám.)

Místnost obsahuje vcelku standardní vybavení: dřevěný stůl, pět židlí, pět podnožek, velkou truhlici, almaru. Podrobnosti vám však prozatím unikají: dva hadí lidé (či jak je nazvat) rozhodně nevypadají přátelsky.

Bude následovat boj. Jejich parametry jsou stejné jako parametry žalářníka z ochozu, jen mají 42 a 34 životů.

Pokud vstoupí postavy nejdříve sem (vstoupí-li vůbec do některé z místností **6)** a **7)**) a strhne-li se boj, je vysoce pravděpodobné, že si toho všimne kat ze **7)** a **přiběhne žalářníkům na pomoc**.

V almaře a truhlici jsou všechny nekouzelné předměty postav kromě peněz, pokladů a zbraní, to znamená obyčejné vybavení.

Pozn.: Žalářníci, kat i všechny živé bytosti v citadele konzumují syrové maso, které dodávají lovci – tvorové přebývající ve **13)**. I kat a žalářníci spávají ve **13)**.

7)

Z: záleží na situaci

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13.**)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářníci)

Rozlehlá mučírna. Čeho jste si všimli ihned na první pohled je to, že led na podlaze je misty krvavě rudý, zřejmě vskutku krvavě, neboť se nemůže jednat o nic jiného než právě o zmrzlou krev. Je tu nashromážděno množství mučicích nástrojů. Některé jako skřipec, železná panna, palečnice, kleště a podobně znáte, ale jsou tu i jiné, naprosto nezvyklé a složité, ale zdá se, že velice důmyslné a účinné. K čemu ovšem slouží kbelík s kostkami ledu, to se můžete jen domýšlet. Nechybí tu však ani klasický špalek (do nějž je zatnuta obrovská sekera, pokud ovšem kat o postavách neví; pokud o nich ví, je v jeho ruce – hoď mu na náhodný postřeh). *Soudě podle spousty zmrzlé krve kolem ostrého ledového stalaktitu vystupujícího z podlahy je také oblíbeným způsobem poprav v této místnosti narážet vězně na ledovou čepel tohoto krápníku. Ze stěn vystupuji provazy i uzamykatelné okovy.*

Pokud je kat dosud v místnosti (nevyběhl-li např. na pomoc hadím lidem z **6)**): *V místnosti nechybí ani pán mučírny, kat. Má podobné rysy tváře jako tvor* (tvorové?), *kterého* (které?) *jste už potkali, avšak je mnohem mohutnější a do pasu nahý. Další odlišnost jsou ruce: jejich pokožka je sice šupinatá, nicméně jsou to ruce, ne hadi. Pro výkon jeho řemesla je to mnohem praktičtější. Nazelenalá tvorova pokožka je pokryta kapkami krve. Mezi bledými rty mu kmitá rudý hadí jazyk. U pasu má dlouhou dýku.* Pokud o postavách ví, drží sekeru a jde po nich. Pokud o nich neví, musí ji nejdříve vytáhnout ze špalku. Možná je dokonce překvapený, to záleží na jednání postav.

Pokud vstoupí postavy nejdříve sem (vstoupí-li vůbec do některé z místností **6)** a **7)**) a strhne se boj, je vysoce pravděpodobné, že si toho všimnou žalářnici z **6)** a **přiběhnou katovi na pomoc**.

Pokud má kat sekeru, má postih k iniciativě –2.

Kat

Životaschop.:	8 (58 životů)
Útočné číslo:	(+3 + 4/+5) = 7/+5 (sekera)
Obranné číslo:	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	15
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	17/humanoid
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	dlouhá dýka v kožená pochvě, kalhoty, zavírací nůž, těžká sekera
Zkušenost:	610

Toto je důležitá místnost, neboť tu postavy najdou zbraně: těžkou katovu sekeru (4/+5, ztrácí iniciativu, dosah 1, váha 10kg), dlouhou dýku (2/+1), velký

zavírák (1/0), dlouhé kleště (0/+2), velké kostky ledu (SZ jako kámen), okovanou hůl (na mlácení), bič (zacházení s bičem: dovednost Obr – lehká; fatální neúspěch = švihl sebe nebo někoho ze svých přátel, třebaže ne plnou silou, –3 žt; neúspěch = SZ –2/+1, k SZ se přičitá síla, obratnost už je zahrnuta v hodu na ověření dovednosti; úspěch = SZ 1/+2; totální úspěch = SZ 2/+3). Možná i další věci, které by se jako zbraně daly využit. Jejich SZ určí podle vlastního uvážení. **Nezapomeň postavy na věci, které se do popisu nevešly (hůl, bič), upozornit.**

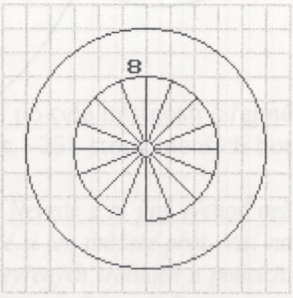
Dál po schodišti: *Po další chvíli namáhavého stoupání schodištěm z ledu jste došli pod další plošinu, zřejmě podobnou všem ostatním. Zatím na ni nevidíte, takže se může jednat i třeba o větší místnost, ale jedna věc je jistá: schodiště z ní pokračuje dál jako by bylo nekonečné. Trochu vám to připadá jako nějaký podivný sen.*

8)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (asi stopy drápů – tvorové z **13**)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

Vaše dohady se ukázaly být správné; plošina je skutečně stejná jako ty předchozí, alespoň tvarem a velikostí. Nevede z ní žádný viditelný východ. Jako hrozné lovecké trofeje jsou po zdech rozvěšeny kostry. Vzhledem k tornu, že nejsou přikovány či přibity, ale pouze pověšeny na masivních lesklých hřebech, se skutečně dá usuzovat, že sem byly přineseny a naaranžovány jako trofeje, ozdoby nebo snad odstrašující příklad.



1. podzemní patro

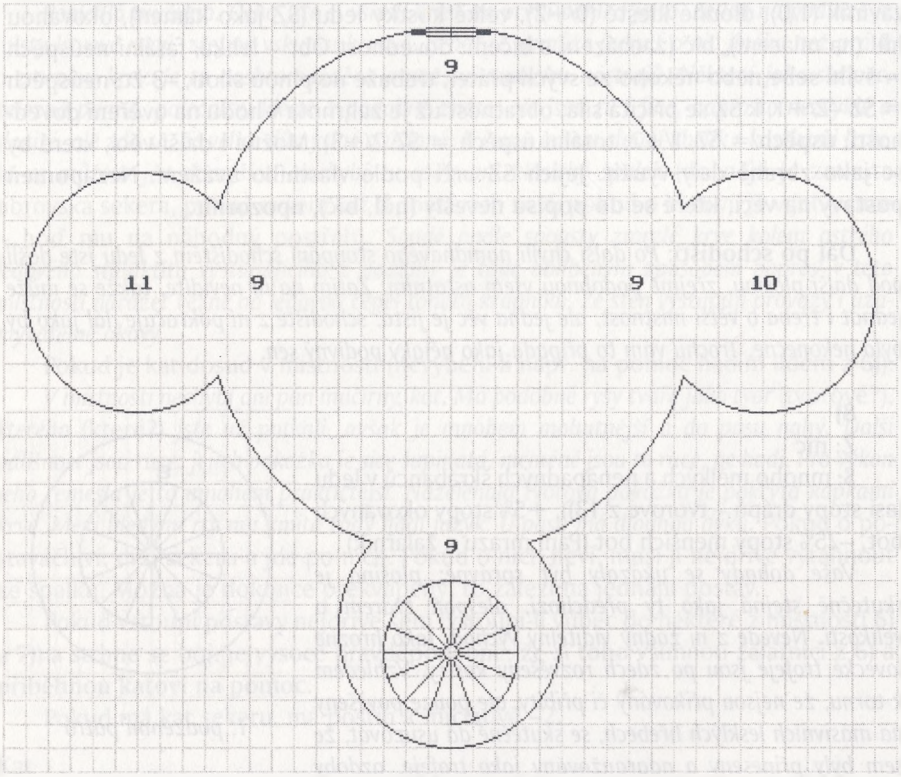
Dál po schodišti: *Jako by už všech těch zákrutů nebylo dost, schodiště vás vytrvale vede vzhůru. Těžko odhadnout, o kolik jste už vystoupali, ale jistě neméně než sto sáhů, spíš víc. Těžko říci, jestli jste ještě živi a kdosi vás uvěznil, nebo jste zemřeli a teď se marně snažíte dostat z nekonečných hlubin ledového pekla. Před vámi je další plošina.*

9)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13**)) po cclá místnosti i na schodech, +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

Tentokrát jste se přece jen spletli. Nejedná se o plošinu, ale nesmírně rozlehlou místnost, která sestává ze dvou kruhových prostor, jedné menší a druhé větší. Kromě dále pokračujícího schodiště jsou tu ještě tři východy, které díky namodralému světlu vidíte i na



přízemí

značnou vzdálenost, jež vás od nich dělí. Jedná se o dva průchody a jednu obrovitou bránu. Ta je přímo naproti vám. Těžko určit, z jakého je materiálu. Připomíná nějaký velmi světlý stříbrolesklý kov, snad vyleštěné stříbro nebo cín, ale místy se barva plynule mění a přechází do poloprůhledné látky, jež se podobá ledu. Brána vede ven z citadely. Jakmile se postavy dostanou ven, přejdi o několik stran dále k popisu **Venku z citadely** v kapitole **Cesta zpět?**.

Až dojdou do větší prostory: *Nyní, když jste došli do větší prostory, máte možnost se rozhlédnout. Místnost napravo je zjevně zbrojnice, v místnosti nalevo vidíte krásné stříbrné saně s mnoha zvonky. Do nich jsou zapřaženi zvláštní tvorové. Připomínají lidi, ale jsou shrbení a neobvykle chlupatí. Jejich jediným oděvem jsou krátké pláštíky z bílých vlčích kožích a krátké suknice z jelenice. Nemají zbraně a nehýbají se. Zírají na vás prázdnými pohledy oživlých mrtvol.* Na nic nezareagují (ani na útok), nic neřeknou. Jsou to služebníci Paní mrazu, které tato ďábelská bytost pomocí mučení a různých kouzel

a lektvarů připravila i o poslední zbytky vůle a lidství. Díky její magii tahají stříbrné sáně obrovskou rychlostí.

Celý vnější povrch citadely je chráněn démonem teleportačního stínění (viz kapitolu **Dodatky**) a démonem neprostupnosti. Brána je uzamčená. Postavy se pravděpodobně ven bez klíče nedostanou. Proto budou muset klíč hledat, neboť brána se nedá uprosit ani hraničářským kouzlem *vládni přirozeným věcem*; dokonce ani led okolo nereaguje. I když se postavy z brány dostanou, zemřou v pustině, protože jsou tisíce mil na jih od Heropole, daleko za polárním kruhem. Jejich jediná možnost (a na to by snad přijít mohly) je zřejmě vzít s sebou ty sáně (neberemeli v potaz předměty s démonem nosičem). Jenže to by nesměly tvory, kteří je tahají, zabít. V této chvíli postavy poslouchat nebudou, ale jejich poslušnost automaticky přechází na toho, kdo má v držení ledovou píšťalku Paní mrazu, neboť její pomocí je Paní ovládá.

10)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu po celé místnosti (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13)**), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

Jak už bylo řečeno, tato místnost slouží jako zbrojnice. Nevede z ní jiný východ než ten, kterým jste přišli. Jsou tu všechny zbraně a zbroje, které si jen můžete přát. Visí na zdech, stojí ve stojanech, leží na zemi, jsou uskladněny v otevřených truhlách a policích. Mezi zbraněmi, zbrojemi a štíty praktický okamžitě poznáváte i všechny své. Paní mrazu je nechala umístit sem, protože ona zbraněmi nebojuje, tak co s nimi. Teď už postavám chybí jen poklady a všechny kouzelné předměty kromě zbraní.

11)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu po celé místnosti (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13)**), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

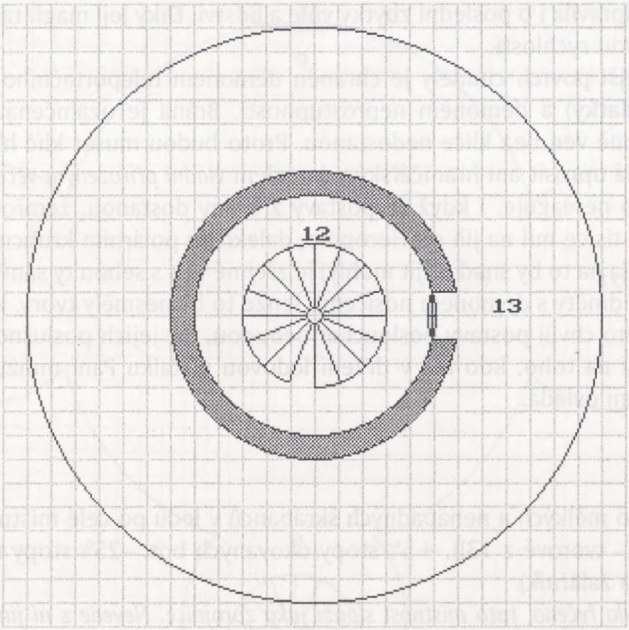
Všechno podstatné postavy viděly už z velká místnosti.

12)

Z: nic

S: mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z **13)**), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)

Další z nekonečné řady plošin. Jediné, co je na ní zajímavého, jsou dvoukřídlé dveře z okovaného dřeva.



1. patro

13)

Z: 70% podivné pisklavé zvuky, snad hlasové projevy nějakých zvířat

S: po celé místnosti mnoho mělkých a nenápadných škrábanců v ledu (zřejmě stopy drápů – tvorové z 13), tedy odtud), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník – inspekce)

Nahlížíte do velké místnosti. Vidíte jen nepatrnou část, neboť se dá usuzovat, že se táhne ve stejné šířce kolem celé kruhové zdi obklopující plošinu. Její jediné vybavení tvoří spousta hadrů a jakési balíky připomínající hodně napěchovaný slamník. Na nich i mimo ně se nacházejí zvláštní tvorové: jedná se o humanoidy s hřmotnými postavami a kulatými hlavami pokrytými tmavou, šedočernou kůží. Oblečeni jsou v prazvláštních jasně červených hábitech bez rukávů. Dosud nikdy jste neviděli podobné bytosti. Jejich ruce připomínají spíše končetiny žab než ruce. Oči mají přibližné trojúhelníkový tvar a jsou celé vyplněny purpurovou hmotou podobnou duhovce, jinými slovy postrádají bělmo. Místo vlasů stvořením trčí z hlavy řídké tuhé štětiny. Ústa by se dala charakterizovat jako rozšklebená, nepřirozeně široká, s odulými rty stejné barvy jako pokožka. Z dolní části tváří jim vystupují dva nepříliš dlouhé, ale ostré kly podobné kančím. Tvorové sahají po zaostřených holích a s hlasitými pisklavými zvuky se snaží připravit k boji. Tupé drápy na nohou těch-

to bestii vytvářejí v ledu mělké rýhy. V dohledu je pět nepřátel, ale možná na jejich volání přibéhnou ještě další z těch částí místnosti, které nevidíte. Celkem je jich 8.

Lovci

Životaschop.:	5 (počty životů 37, 31, 26, 45, 38, 29, 32, 26)
Útočné číslo:	(+1 + 0/+2 + 2 + 1 + 5/–1) = 9/+1,
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	17
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	12/humanoid
Inteligence:	6
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	oblečení, zvláštní šperky z obyčejných provrtaných kamínků, šišek, dřeva, pírek a podobných přírodních materiálů,
Zkušenost:	210

V místnosti skutečně není nic kromě slamníků, hadrů a dek, jen se tu ještě najde množství lehkých oštěpů a dlouhých luků. Jedná se o noclehárnu a jídelnu zároveň. Jelikož tyto stvůry mají ve zvyku jíst maso ulovených zvířat syrová, stejně jako všichni obyvatelé citadely včetně Paní mrazu, lze tu najít skvrny od krve. V zadní části místnosti kryje dřevěná zástěna jakousi provizorní latrínu. Odpad je rourou vyveden ven z citadely.

14)

Z: nic

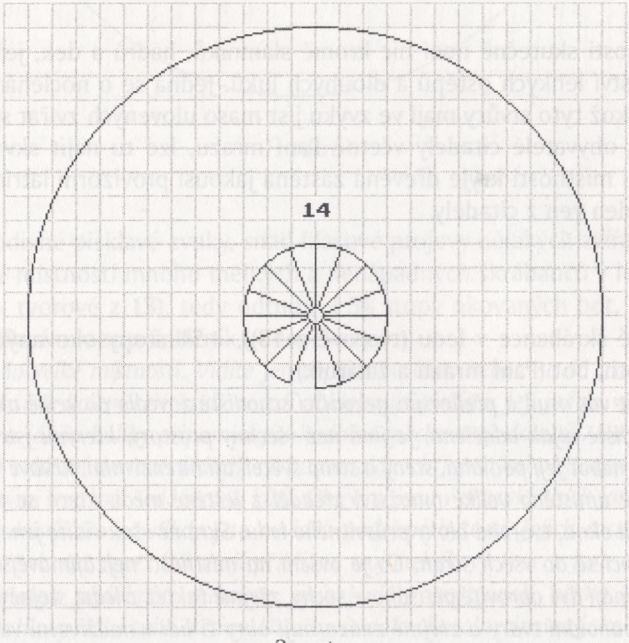
S: mělké škrábance v ledu (tvorové z **13**)), +5% stopy okovaných bot, –25% stopy menších, bot (Paní mrazu a žalářník)

Tentokrát vás osud a především nekončící schodiště zavedlo do velké místnosti, která není od schodiště nijak oddělena. Je jiná než všechny prostory, kterými jste zatím v této stavbě prošli, neboť její podlaha, stěny a strop světélkují intenzivním, krvavě rudým svitem. Na stěnách je umístěno veliké množství zrcadel z leštěné mědi, která se oslnivě leskne. Nechybí tu ani okna, tvořená bloky průsvitného ledu. Skrz ně však vidíte jen nekonečné bílé pláně, táhnoucí se do všech stran. Co je ovšem na místnosti nejzajímavější. k vysokému stropu se vypínají dvě obrovité pětisáhové sochy, zřejmě taktéž z ledu, stejně jako celá stavba. Mají humanoidní tvary a zřejmě znázorňují obry či lidi v nadživotní velikosti, Najednou se odkudsi shora ozve krátký pohrdavý smích a ženský hlas vykřikne kouzelné zaklínadlo. Obry okamžitě obklopí síť ultramarínových výbojů. Vtom, jak jste koneckonců očekávali, se pohnou k vám s pozvednutými pěstmi.

Obři

Životaschop.:	12 (115 a 133 životů)
Útočné číslo:	(+6 + 6/+4) = 12/+4
Obranné číslo:	(–2 + 6) = 4
Odolnost:	21
Velikost:	D
Zranitelnost:	humanoid, ale A0, G2, H0, K2, O1/4
Pohyblivost:	12/magický tvor
Inteligence:	0 (ovládaní)
Přesvědčení:	nemají (ovládaní)
Poklady:	nic
Zkušenost:	1000

Oživila je kouzlem Paní mrazu, která se právě dověděla o postavách. Jestliže je VP přemohou, znamená to, že je rozbi'y na kusy ledu. V okamžiku zničení druhého se ozve shora zklamaný výkřik.

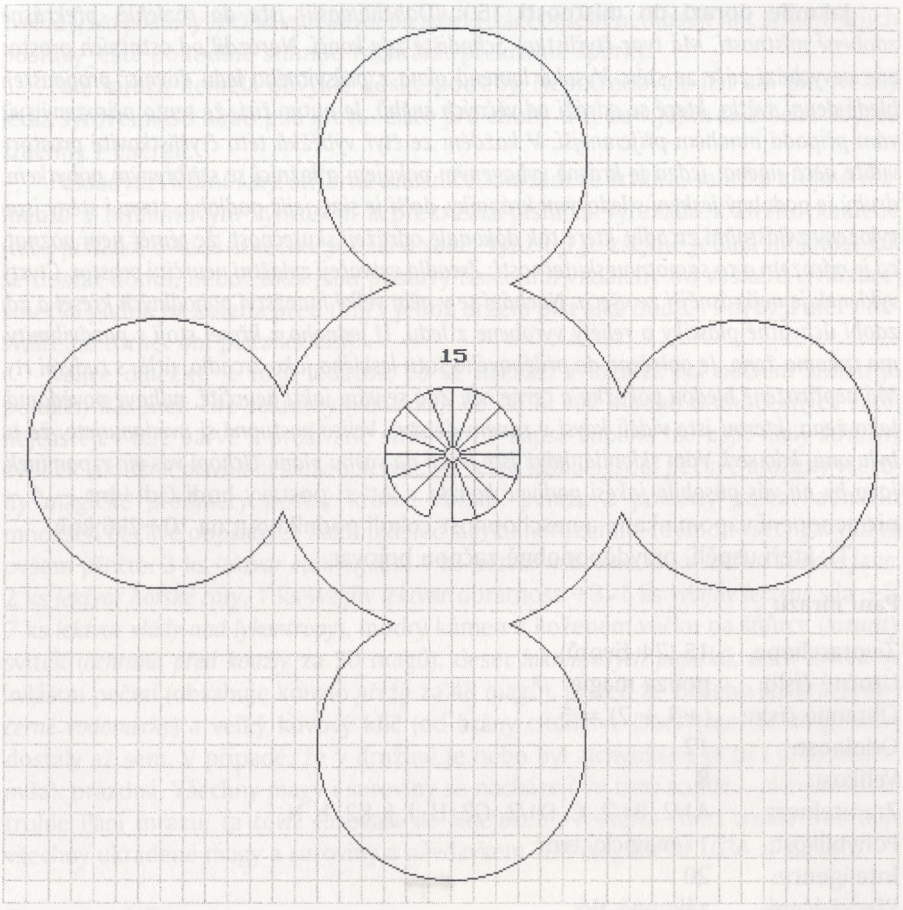


2. patro

15.)

Z: 45% hlasitý dech — foukání

S: +5% stopy okovaných bot, -25% stopy menších bot (Paní mrazu a žalářník)



3. patro

Nyní velice záleží na tom, jak rychle se postavy vydají nahoru. Smích i kouzlo slyšely, mají tudíž šanci si ledacos domyslet. Čím víc času Paní mrazu nechají, tím hůře pro ně – už v těchto chvílích začíná kouzlit a příkazovat ledu, aby tam a tam spadl a rozdrtil tak postavy. Zbývá jim vyběhnout ještě 20 sáhů po točitém schodišti, které má sklon 45° a náročnost terénu 15 (20 sáhů ne výškově, ale plošně, tj. 20 sáhů bude přesná vzdálenost, kterou postavy uběhnou, než stanou v místnosti, kde je čeká Paní mrazu, pakliže poběží dostatečně blízko vnitřního obvodu. Běh po vnějším obvodu je pochopitelně delší.

Jakmile dorazí do místnosti 15.): *(Doběhli/došli) jste do rozlehlé, překrásně zdobené místnosti. Má tvar čtyřlístku. Schodiště zde končí. Narozdíl od ostatních prostor zde nevychází záře ze stěn. Vysoká lomená okna z průsvitného ledu dovnitř propouštějí bledé denní světlo, které se odráží od věčných sněhů. Je nutno říci, že tento přirozený svit vám připadá mnohem příjemnější. V každém ze čtyř výběžků této čtyřlistkovité prostory vidíte něco jiného: jeden je krásně vybaveným pokojem a ložnicí se stříbřeným nábytkem, druhý je podobný jeskyni s ledovými krápníky, další je síní, jejíž podlaha, strop i stěny jsou vyloženy zvláštními zrcadly, které tak dokonale odrážejí skutečnost, že téměř není poznat, co je odrazem a co samotnou skutečností. Zrcadla vytvářejí zvláštní neurčitý prostor. Čtvrtý výklenek je nejkrásnější ze všech. Nachází se v něm velké množství pohodlných křesel a zdi zdobí úchvatné plastiky a reliéfy vyrobené z ledu. U jednoho z křesel stojí s pozdvihnutýma rukama žena. Je oblečená do přiléhavého šatu lesklého jako zrcadlo, útlá, s rudými rty. Má nepřirozeně bledou pokožku a černé oči. Zdá se vám jaksi neurčitě, mlhavě povědomá. Jako žena, kterou jste viděli kdysi v raném dětství. Velice postupně si uvědomujete, že to byla ona, kdo se k Vám sklonila, když jste leželi na sněhu plání. Uchopí vás vír vzpomínek, jako by na vás působilo jakési podivné kouzlo...* (At' si postavy hodí Odl+Int ~ 4 ~ nic/uchopení vzpomínkami a neschopnost cokoli podniknout na 10+2k6 kol)

Ti, kteří uspěli, pravděpodobně začnou bojovat.

Paní mrazu

Životaschop.:	15 (74 životů)
Útočné číslo:	pouze magie
Obranné číslo:	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	12
Velikost:	B
Zranitelnost:	A1/2, B1/2, C, D1/2, G2, H, I, J, K2, L, N,
Pohyblivost:	17/magický tvor
Inteligence:	20
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	viz níže
Zkušenost:	1200 + až 800 každému, kdo přispěje k boji, i kdyby to mělo být pouze radou
Magenergie:	100
Kouzla:	může používat všechna čarodějova kouzla, navíc má hodně svých, souvisejících s ledem a sněhem, tyto jsou pro ni magově výhodné – improvizace

Efekty smrti: *Žena padla k zemi. Vlastně těžko říci, jestli padla nebo spíš ulehla, protože tento pohyb byl neuvěřitelně pomalý a tichý. Jako když uvadne bělostný květ. Velice*

zvolna ji led podlahy začíná vstřebávat do sebe. Hráči ovšem nemusejí mít strach. Jejich postavy ještě pohodlně stihnou zachránit překrásné šperky.

Paní mrazu neměla obvyklé lidské potřeby. Nepotřebovala jíst ani pít. Někdy jedla syrové maso nebo pila krev – čistě pro chuť – a ty se v jejím těle beze zbytku změnily v energii.

Poklady: zvláštní šaty, stříbrné náušnice, diadém ze stříbra, safírů a zřejmě diamantů s briliantovým výbrusem a překrásná píšťalka vyřezaná z čirého kamene (tato píšťalka ovládá smečku, jež tahá saně; využít ji je zřejmě jediná možnost jak se dostat domů, neboť tady jsou postavy tisíce mil vzdáleny od veškeré civilizace; smečka padne na kolena před tím, v jehož držení píšťalka bude, i kdyby ji měl v neviditelné torně; oni píšťalku cítí).

Velice důležité je také ledacos, co se nachází v ložnici. Na nočním stolku je položen flakónek čiré tekutiny (voňavka). Ve skříni visí mnoho drahocenných šatů, nejčastěji v bílé barvě a prošívané stříbrem. V kapse županu lze najít malý stříbrný zvonek (slouží k přivolání služebnictva). Ve velké truhlici jsou. pečlivě uloženy všechny magické předměty postav kromě zbraní, peníze a poklady postav a navíc: množství pečlivě popsaných flakónků, leč jazyku nerozumíte (démon všech jazyků to ovšem přečte: 3 ks *lektvar etamorfóza*, 4 ks *lektvar mlhovina*, 1 ks *lektvar chodce Jana*, 2 ks *lektvar horské rosy*, 1 ks *Welfův lektvar* obratnost +3, 1 ks *Welfův lektvar* síla +5, 7 ks *lektvar vlády nad lykantropy*), modrý kámen v koženém váčku na šňůrce (*lazurit*), svitek (*ochrana před kouzly* za 50 magů), deset *lakmusových papírků*, další svitek se zvláštní pečetí (obsahuje kouzlo *přežij* za 48 magů), prsten ze zašlého stříbra (*prsten černé vodoměrky*) a **velký kovový klíč** (od brány citadely). Doufejme, že se postavy dostaly až sem. V případě, že v družině je nebo byl alchymista, je tu i jeho truhla, avšak prázdná. Všechny magy i suroviny se nacházejí ve třetí truhle – alchymistické truhle Paní mrazu; ta totiž fušovala do kdejakého řemesla. Tato truhla obsahuje všechny ukradené magy a suroviny a návdavkem 206 magů a za 1036 zl surovin.

Cesta zpět?

Venku z citadely: *Konečně jste venku z té depresivní stavby, citadely Paní mrazu. Před vašimi zraky se donekonečna táhnou pláně věčného ledu a sněhu.*

Jediná šance, jak se odsud dostat živí, je zřejmě použít magické sáně Paní mrazu, avšak spřeženi poslechne jedině toho, kdo má v držení píšťalku Paní mrazu. Když tato osoba spřežení cokoliv přikáže, ono se pokusí to splnit, Jakmile držitele píšťalky uvidí, padne před ním na kolena.

Postavy jedou na saních k severu: *Saně se pomalu rozjíždějí a nabírají rychlost. Za chvíli jedou tak rychle, že se vše kolem vás mění na jedinou bílou šmouhu. Vítr vás šlehá-*

do tváří a metá vám do nich snih. Takovou rychlost, jakou saně jedou, není schopna vyvinout žádná síla v přírodě. Musí tu působit jakási magie.

Těžko říci, jaké příkazy postavy spřežení dají, takže dojezd na místo určení improvizuj. Možná pošlou saně zpět na jih, možná si je budou chtít nechat. Avšak jakmile bude mít píšťalka, pomocí které je spřežení ovládáno, možnost roztát (je ve skutečnosti z ledu, což ovšem postavy poznají až pozdě, neboť ve velké zimě bude vypadat prostě jako chladný křišťál), „spřežení" vzplane modrým plamenem a beze zbytku shoří a saně s ním (i jejich existence byla spjata s píšťalkou).

Na postavách závisí i to, jak se zachovají k Jurijovi Kojotovovi a Nataše Igorovně (pokud je tedy vůbec našly). Tito dva se budou chtít navrátit do Heropolis, vzít se a napříště řešit případné spory s pantátou Igorem raději pomocí kouzla *hypnóza* než fingovaným únosem.

Závěr

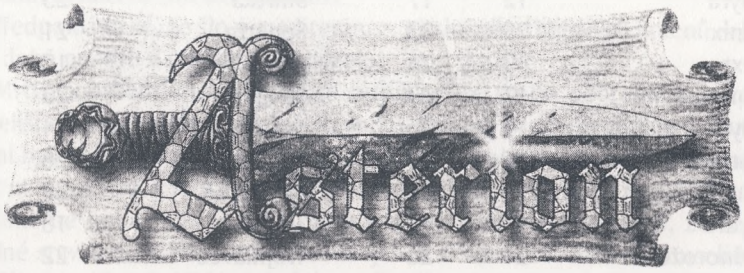
Není v mých silách závěr vytvořit, jelikož ho neznám. Opět tě, drahý kolego, musím odkázat na improvizaci. Nebylo by od věci použít nějakou žertovnou scénu, ne však za každou cenu.

Zkušenost za splnění úkolu může být celkem značná; zcela závisí na okolnostech.

Dodatky

Démon teleportačního stínění (dále DTS) pochází z patnácté sféry. Chrání před jakoukoli formou teleportace. Pokud se někdo chce teleportovat *(hyperprostor, portál*, ďáblíkova teleportace) přes předmět (většinou zeď nebo dveře), který je chráněn v místě, kudy „trasa" teleportace – přímá spojnice výchozí pozice a místa určení – vede, teleportace je automaticky neúspěšná. Speciální případ je pravý teleport. Pokud někudy teleport už vede a „trasu" až dodatečně přeruší DTS, teleport funguje beze změn dále. Jestliže ovšem „trasa" tvořeného teleportu má vést přes něco, co je chráněno DTS, démoni teleportace začnou protestovat a vysvětlí vzniklou situaci theurgovi. S jeho souhlasem lze „trasu" pozměnit, takže nepovede přímo. Jestli je theurg nepochopí a bude tvrdohlavě trvat na svém, prchnou do mateřské sféry.

Démon z patnácté sféry dokáže ochránit předmět o povrchu 375 sáhů čtverečních. Tato hodnota se za každou vyšší sféru zvyšuje o padesát čtverečních sáhů.



Síla mysli myšlenkových bytostí

V Aplikacích pravidel DrD v Hlavním modulu Asterionu došlo bohužel k nepříjemné chybě – nebyly uvedeny hodnoty Síly mysli u myšlenkových bytostí. Velice se za to omlouváme, chybějící hodnoty uveřejňujeme zde a budou rovněž otištěny v nejbližším modulu k Asterionu.

Pro mentální souboj s myšlenkovými bytostmi se přiměřeně použijí pravidla pro mentální souboj s magickými nestvůrami (DrD Pravidla pro pokročilé, str. 81).

První číslo je SM nižší formy a druhé SM vyšší formy, u draků udává jediné číslo novou základní sílu mysli pro výpočet celkové hodnoty. Pokud je u myšlenkové bytosti uvedena "-", může mentální souboj vyvolat pouze její vyšší forma, bytosti s "-" ho nemohou vyvolávat vůbec.

Bazilišek	25	32
Bleskavec -	18	25
Dcera vody	30	36
Drak bílý	40	
Drak černý	40	
Drak červený	18	
Drak modrý	22	
Drak zelený	20	
Drak žlutý	24	
Dublér *	24	31
Epyra *	12	17
Fénix	25	33
Fext	19	24
Gorgona *	17	23
Gryf -	19	25
Harpyje	15	20
Huama *	17	21
Hydra *	33	41
Jednorožec	21	26
Kentaur *	18	23
Kostěj	25	32
Kraken -	25	31
Kyklop -	22	27
Medúza	23	29
Minotaur *	20	26
Mokřan -	15	19
Nepojmenovaný	32	42
Pegas *	18	22
Pekelný pes	17	22
Přízrak	18	23
Sfinga	34	45
Silinga *	24	30
Siréna	23	29
Smrtka	25	33
Spektra	21	26
Stín *	17	21
Striga -	20	24
Syn ohně	24	30
Syn vzduchu	26	32
Syn země	22	28
Trigon -	18	23
Trojhlavec *	22	27
Troll *	20	24
Vyverna *	21	26
Zlobr -	19	24

4. Srovnejme například s podsvětím vylíčeným ve starověké sumerské epické básni *Sestup Ištary do podsvětí*: „Ano, odhodlala se jíti Ištar, Sinova dcera. / Do domu temnot, příbytku Irkally, / do domu, z něhož ten, jenž vstoupil, nevyjde nikdy. / Po cestě, odkud návratu není, / do domu, kde ti, kteří do něho vstoupí, jsou zbaveni světla, / kde prach je stravou jejich a pokrmem hlína. / Světla nezří, v temnotách sedí, / jak ptáci jsou oděni peřím. / Na dveřích i závorách se ukládá prach."

5. Ano, mluvím o *městě* Çatal Hüyük. Navzdory mnoha renomovaným publikacím se totiž domnívám, že si sídlo, jež bylo kulturním a obchodním centrem rozsáhlé oblasti, jež obsahovalo komplex více než čtyřiceti svatyň a jež by se ve své době dalo přirovnat k dnešnímu Ciudad de México obklopenému samými Zapadlými Lhotami, označení „město" zaslouží.

6. Předpokládá se, že šlo o mediteránce, příslušníky iberských kmenů, k jejichž šíření v době neolitu a eneolitu docházelo.

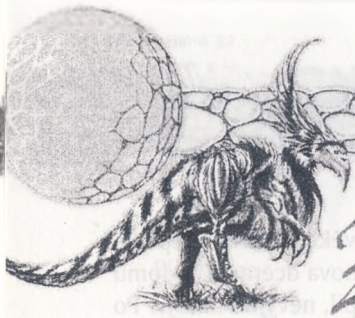
7. Mrtví pohřbení v megalitických hrobkách se co do pohřební výbavy nijak zvlášť neliší od svých průměrných vrstevníků. Existují různé hypotézy o tom, proč právě oni byli pohřbeni do tak monumentálních hrobek. Mohla je například vydělovat moc nebo původ, s mocí ani původem totiž ještě nemusí nutně jít ruku v ruce i nadprůměrné bohatství, ač tomu tak většinou bývá. Někteří soudí, že se jedná o samotné stavitele těchto hrobek. Usuzují tak z faktu, že stavitelé museli být velice vzdělaní a výjimeční lidé a navíc museli mít moc nad značným množstvím lidí, jinak by se jim nepodařilo stavbu zorganizovat.

8. Do tohoto vozu je zapřažen kůň, zvíře domestikované právě v době bronzové. Koncepce Slunce jako vozu taženého koněm (koňmi) je velice rozšířená a setkáváme se s ní v celé řadě mýtických systémů, mimo jiné v řeckém.

9. Lze bez nadsázky říci, že pravěk přetrvává v některých odříznutých oblastech světa dodnes. Bude to zřejmě až nová doba, jejíž rozpínavost, netolerance a globalizační tendence pravěk definitivně ukončí. Tíhu viny však neponese jen ona, vždyť paleolitické národy dneška, které se setkaly s moderní kulturou, se až na nějaké ty výjimky dobrovolně aklimatizují. Samozřejmě je možné spekulovat, nakolik jsme si tuto „dobrovolnou aklimatizaci" de facto vynutili a nakolik je jejich vlastní volbou, ale faktem zůstává, že k ní dochází. Ze srovnání pravěku a nové doby vyplývá přinejmenším jeden nepopiratelný fakt: náš život je z hmotného hlediska mnohem snazší. Není proto divu, že paleolitické národy dneška náš způsob života přejímají.

10. Galsko-římská civilizace vznikla během římské okupace na území Galie (dnešní Francie) smísením keltské a římské kultury. Toto smísení do určité míry redukovalo keltského ducha na území Galie, ale na druhé straně přineslo celé oblasti nezanedbatelný hospodářský a kulturní rozmach.

dokončení příště



Ze světa

V moci Měsíce

Irena „BlackWidow“ Horcová

Na obloze svítil měsíc v úplňku.

Karel, mladík toulající se ulicemi, se obezřetně rozhlédl. Moc dobře věděl, že úplněk bývá naplněn krví. Je to přece doba, kdy válka propuká naplno.

Tmou se mihl stín a ostré zuby. Ozvalo se tiché vrčení.

„Že by zatoulaný nějaký pes?“ pomyslel si Karel a podíval se směrem, odkud to zaznělo.

Tam spatřil velkého pískově zbarveného psa, nejspíš to byl labrador, jak se krčí v temném koutku.

Pes na cosi vrčel a bojovně švihal ocasem.

„Copak tam máš, kamaráde?“ zeptal se Karel a šel podívat blíž. Docela zapomněl na opatrnost a to se mu nevyplatilo. Cosi ho seklo drápy do ramene a odhodilo ho to stranou. Pes začal zuřivě štěkat.

Ze tmy se vynořil obrovitý stín, stín něčeho, co Karel doposud neznal. Napůl člověk a napůl pes.

„Vlkodlak!“ blesklo mladíkovi hlavou a ohromen nebyl schopen slova.

Labrador štěkal na vlčího muže a srst se mu bojovně naježila. Vlkodlak se po něm zlověstně ohlédl.

Pes zuřivě vycenil zuby.

Vlkodlak chňapl zvíře za krk a zdvihl je prudce do vzduchu. Nebohý labrador se začal dusit.

Karlovi bylo psa líto, a tak se nakonec přece jen pohnul. Vlkodlak byl naplno zaujat psem a ani si nevšiml, že mladík za ním sebral těžkou dlažební kostku.

„Pustíš ho!!!" vykřikl Karel a udeřil kusem žuly příšeru do hlavy.

Vlkodlak se podrážděně otočil a nervózně zavrčel. Poté škubl rukama a otočil se k chlapci.

Karel vyděšeně sledoval, jak bestie zlomila trhnutím labradorovi vaz. Vzplál v něm nesmírný vztek a touha po odplatě. Vždyť ten nebohý pes přece nic neudělal.

Vlkodlak se rozhodl s mladíkem skoncovat, a tak se rozmáchl.

Ve stejnou chvíli ucítil Karel, jak se jeho tělo mění, roste a mohutní. Vnímal trhání šatů na svém těle a překvapen sám sebou nechal na sebe působit nečekaný vliv měsíce. Jeho zuby a nehty se proměnily v obrovité tesáky a drápy a celé tělo pokryla hustá bílá srst.

Během malé chvilky stály proti sobě dvě podobné bytosti.

Karel si již tolik nevšímal drápů, které drásaly jeho kůži, ani zubů, které se zakously do jeho krku. Cítil jen vztek a touhu po krvi, a tak trhal a kousal, co jen dokázal.

Když si konečně opět uvědomoval, co dělá, ležel v lidské podobě celý zablácený a zakrvácený na studené dlažbě a vedle něho ležela mrtvola psa a muže.

Ano, válka o úplňku propuká naplno!

I tak nějak může vypadat první Proměna ve tvora zvaného vlkodlak ve hře Werewolf the Apocalypse. Tato hra je jedna z mnoha, které se odehrávají ve Světě Temnoty, což je v podstatě náš současný svět, ovšem z té temnější stránky. Jde o svět plný upírů, mágů, duchů, korupce, intrik a také vlkodlaků.

Díky americké firmě White Wolf se můžete i vy zhostit úlohy jednoho z ochránců Gaiy – Matky Země a bojovat proti Wyrmu – zlu a korupci.

WtA je hra založena na systému dovedností, které zajišťují dobrou realitu hry a také možnost crossoveru (propojení) s dalšími hrami od White Wolfů. Každá prováděná akce sestává z hodu na dovednosti, jež jsou při této akci použity. Takže například pokud chcete zjistit, zdali při jízdě autem nenabouráte do nejbližšího sloupu, použijete dovednosti Obratnost a Řízení.

Počet teček udává, na jakém stupni daná dovednost je a především ovlivňuje počet kostek, kterými se hází proti cílovému číslu, které určuje jakousi obtížnost prováděného úkonu.

Výsledný počet úspěchů udává výsledek akce, přičemž v některých případech může nastat i tzv. fatální neúspěch. Ten nastává, když počet hozených jedniček (fatálních neúspěchů) převýší počet dosažených úspěchů.

Kromě základních vlastností (síla, obratnost, inteligence, postřeh atd.) a dovedností (atletika, počítače, vyšetřování, jazykové znalosti, medicína, rvaní se,

okultismus atd.) má každý vlkodlak i zvláštní schopnosti, tzv. Dary, které mu umožňují provádět některé „magické" činy.

Dary pramení především ze spříznění vlkodlaků (oni sami se nazývají Garou) s duchovním světem. V životě vlčího lidu hrají velkou roli rituály, totemy, moudří duchové, posvátná místa (Caerny) a samozřejmě moc měsíce.

Měsíc dává vlkodlakům svou sílu na jejich cestě a ovlivňuje je i po stránce psychické. Podle fází měsíce, jenž je jejich patronem, rozdělujeme vlkodlaky do 5 tříd.

Také podle jejich původu je rozlišujeme na ty lidského původu, na ty vlčího původu a na ty, jejichž rodiče byli přímo vlkodlaci.

Vlkodlaků je po celém světě docela dost, a dokonce se podobně jako lidé mezi sebou liší. Tak existuje třináct nejpočetnějších vlkodlačích Kmenů, které až donedávna mezi sebou válčily. Výše zmíněná ukázka nám například dává možnost pohlédnout na souboj mladého vlkodlaka Karla (Kmen Silverfangů, patronát plného měsíce – tedy bojovný Ahroun) a jeho protivníka (Kmen Red Talonů, patronát rovněž měsíce v úplňku). Jak Karel tak i jeho protivník byli oba lidského původu.

Vlkodlaci mají na světě mnoho nepřátel a především mezi ně patří bytosti, jež zasvětili svůj život Wyrmu. Ty vlkodlaci naprosto nenávidí, neboť šílenost Wyrmu je předvěstí zkázy světa – biblické apokalypsy. Mnoho ze služebníků Wyrmu jsou prostí lidé, mezi dalšími však můžeme najít i různé příšery a zrůdy z duchovního světa.

Rovněž živí mrtví, jak se někdy přezdívá upírům, jsou bytostmi, které stojí proti řádu přírody a života a tudíž musí být vyhlazeni.

V Umbře (jak se také nazývá stínový a duchovní svět) mohou na vlkodlaky zaútočit zlí duchové či přízraky, a konečně poslední hrozbou snad pro všechny nadpřirozené bytosti jsou lovci přízraků.

Ti, ozbrojeni stříbrnými zbraněmi, vyrážejí do celého světa a likvidují všechno, co není lidské a normální.

Jak je vidět, život vlkodlaka není snadný, ale život ve smečce může přinést spoustu zábavy a dobrodružství, které si žádný hráč RPG nenechá ujít. Hra Werewolf the Apocalypse není jen o pravidlech a je důležité umět dobře hrát role svých postav, ale nudit se u ní určitě nebudete.

K základní příručce, která obsahuje pravidla a tvorbu postavy, je možné si dokoupit i doplňky, blíže popisující jednotlivé Kmeny, duchovní svět, či jiné lykantropy (kočkodlaky, havranodlaky, pavoukodlaky apod.)

A pokud nejste v angličtině úplní nováčci a toužíte zažít něco divokého a přitom tajemného, potom koupě WtA stojí rozhodně za to.

Už kvůli tomu comicsu, který uvádí každou z knih této hry.

Zajímavé akce v listopadu a prosinci

MiniCon 2000

18. 11. 2000, Kinosál Národního tech. muzea, Kostelní 42, Praha 7

Bude tomu přesně na den jedenáct let, kdy na Minicon 1989 přišli ztlučení scifisté a vypravovali své zážitky z Národní třídy. Proto bude mimořádně zajímavé povídání Ondřeje Neffa o vývoji české sci-fi za posledních deset let. Z programu ještě upozorňujeme na přednášku Vlada Ríši o ruské sci-fi a panel pracovníků Orientálního ústavu AV o mytologických zvířatech v asijských kulturách.

Program začíná v 10 hodin, prezentace již od 9:15 hodin.

DRACON 2000

8.–10. 12. 2000, hotel Santon, Brněnská přehrada

Tradiční prosincový con (patřící k jednomu z největších v ČR) proběhne klasicky v notoricky známém hotelu SANTON v krásném prostředí Brněnské přehrady. Hlaste se včas, místa k noclehu (alespoň na SANTONu) docházejí brzy! Detaily průběžně na WWW stránkách DRACONu.

E-mailový kontakt: `dracon@dracon.cz`

WWW stránka: `http://www.dracon.cz`

SFK Atair ve spolupráci s klubem Hexaedr

vyhlašuje literární soutěž

O železnou rukavici lorda Trollslayera

Do soutěže se přijímají dosud nepublikované povídky o délce nejvýše 16 normostran (30 řádek na stránce, 60 znaků na řádek). Nesmí se jednat o práce již publikované ani k publikování chystané nebo obeslané v jiných soutěžích; toto platí až do doby vyhlášení výsledků příslušného ročníku. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen.

Své práce posílejte ve třech exemplářích psaných buď na stroji nebo vytištěné počítačovou tiskárnou v dobře čitelné formě (tj. dostatečná velikost písma, rozteč znaků a řádkování, kvalitní barvicí páska).

Příspěvky lze posílat i na disketě nebo e-mailem (aquila@altar.cz) ve formátu vhodném pro DOS nebo Windows, přiložte však alespoň jeden kontrolní výtisk. Disketu opatřete nálepkou se svým jménem, případně adresou a názvem povídky, a zkopírujte na ni soubor nejméně dvakrát. V případě e-mailu posílejte soubory jako attachment (přílohu) zabalené nějakým komprimovacím programem a nezapomeňte i tehdy poslat jeden výtisk normální poštou.

K zásilce připojte samostatný papír se svým jménem, příjmením, kompletní adresou, datem narození a případným dalším spojením (telefon, e-mail) a zejména seznamem svých příspěvků.

Nevyžádané přípěvky nevracíme, pokud je budete chtít zpět, přiložte dostatečně ofrankovanou zpáteční obálku.

Rozdělení do věkových kategorií provede porota podle počtu došlých příspěvků. Organizátoři soutěže si vyhrazují právo na jedno otištění povídky v Dechu draka, ve Zlatém draku nebo v samostatném sborníku.

Uzávěrka soutěže je **30. dubna 2001**, příspěvky posílejte na adresu **Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (obálku označte Trollslayer) nebo na e-mail aquila@altar.cz (do Subj. napište Trollslayer). Slavnostní vyhlášení výsledků proběhne na GameConu 2001.

Recenze

Další classika

Jeskyně černého ledu, první kniha série *Meč stínů*, je dalším z prvních dílů fantasy sérií, které oslovují českého čtenáře v poměrně velmi krátké době po vydání originálu (ten byl napsán v roce 1999). Ačkoliv mají i tak vydavatelé k dispozici ohlasy zahraničních čtenářů, podle kterých se mohou rozhodnout zda vydat či nevydat, je vydání takové série vždy větší risk než u ságy, kterou již zub času dostatečne otestoval. A navíc také samozřejmě nemusí platit, že úspěch v zahraničí bude znamenat úspěch na našem malém trhu.

Děj prvního dílu ságy se klasicky přizpůsobuje rozjezdovému scénáři a věci se spíše teprve dostávají do pohybu, než aby se nějak řešily. Jinak je zahrnuta spousta klišé, kterému se nevyhne už téměř žádný autor: znovu tu máme mladého chlapce jménem Raif vládnoucího silami, kterým nerozumí, a také staršího přítele, který nad chlapcem drží ochrannou ruku a je víc než se být zdá. Do toho všeho zasahuje záhadná dívka Ash, která byla jako nalezenec vychována Issem, nejvyšším vládcem města Spire Vanis. Iss zastupuje zlo a divky se ujal jen proto, že v ní odhalil magické schopnosti, které chce využít, až dívka dospěje, pro své temné záměry. Raif i Ash jsou osudem dohnáni k útěku, „náhodou" se setkávají a tisicetiletá věštba se začíná naplňovat...

Celkový dojem je všelijaký – jedná se o splácaninu pár nápadů, které se autor rozhodl do děje vpracovat. Nedá se říct, že se kniha čte vysloveně špatně, působí spíš neutrálním dojmem řemeslného psaní. Na náročného fantasy čtenáře už nestačí nahodit pár tajemných záhad a schopností. Kvalitní fan-

tasy kniha dnes nezahrnuje jen tajemný příběh a sem tam nějakou magii – autor musí spojit kvalitní a čtivý styl psaní, nové nápady (nebo alespoň ty staré upravené do nového kabátu) a podmanivou zápletku s dějovými zvraty, aby byl schopný konkurovat mistrům oboru jako jsou Feist, Sapkowski, Jordan nebo u nás Rečková. Dalším trendem, který není moc uspokojivý a který dodržuje i Jones, je, že autoři kvůli nedostatkům příběhu zahrnují o to víc tvrdosti v podobě přímo líčeného naturalistického násilí (Feist nebo třeba Sapkowski nic takového nepoužívá, a přece je jejich styl v případě potřeby daleko tvrdší, než kdy dosáhnou spisovatelé jako Jones).

Pokud bude tato sága pokračovat v duchu prvního dílu, nenabídne nic nového a co hůř, nebude ani moc čtivá. Jedná se spíš o tahání peněz z kapes fantasy čtenářů. Pokud jste velci fandové fantasy doporučuji počkat na další díl, a zauvažovat o koupi až v případě, pokud by se kvalita znatelně zvedla.

J. V. Jones: Jeskyně černého ledu. Přel. Jiří Dolanský. Obálka Keith Parkinson. Praha, Classic 2000. 419 s. 199 Kč.

Miroslav Krupa

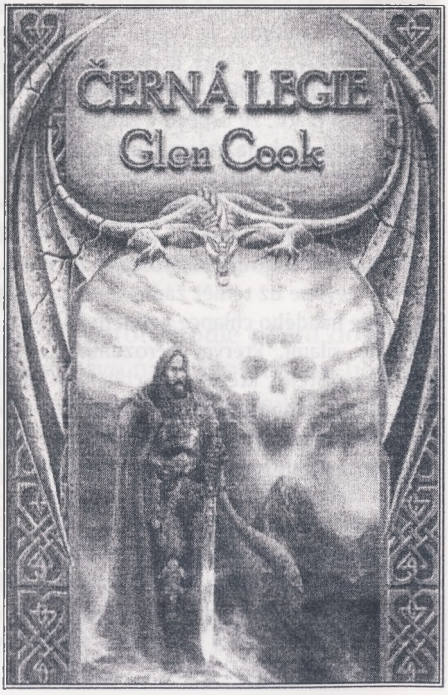
Drsná fantasy

Ač relativně mladé, má ostravské nakladatelství Brokilon na kontě už pěknou řádku knih. Jde většinou buď o space opery nebo Conanova dobrodružství, ale nyní se na pultech objevila nová, třídílná dark fantasy u nás nepříliš známého Glena Cooka, jejíž první díl nese název *Černá legie*.

Musím říct, že se do této knihy nezačítá lehce. Autoruv styl není nijak oddechový, ale o to větší je odměna v okamžiku, kdy se vám nitky spojí v jeden celek (který je ovšem za okamžik opět rozbit). Sledujeme strastiplné putování lekaře vojenské skupiny „Černá legie", bandy žoldáků, která se nechává najímat k boji tím, kdo dá více. Ale nemylte se, i legie má svou čest, vždy zachovává danou smlouvu, a i přes nezdary, zrady a strasti Cookova světa si uchovává svou soudržnost.

Doktor (kterému se přezdívá Felčar) je zároveň také kronikářem Legie, zapisuje všechny události, všechny boje, vítězství i prohry vojáků, včetně osudů a trpkých konců každého z nich – neboť „z legie vedou jen dvě cesty, buď nohama napřed, nebo mrtvý". I on je však především voják, který prošel mnoha bitvami.

Svět, ve kterém se Legie pohybuje, je však mnohem horší, na jedné straně záhadná Paní, vdova po strašlivém Tyranovi, se skupinou Lapených, přeměněných v nelidské kouzelníky, na druhé straně rebelové a Kruh, jehož členové si s Lapenými nijak nezadají.



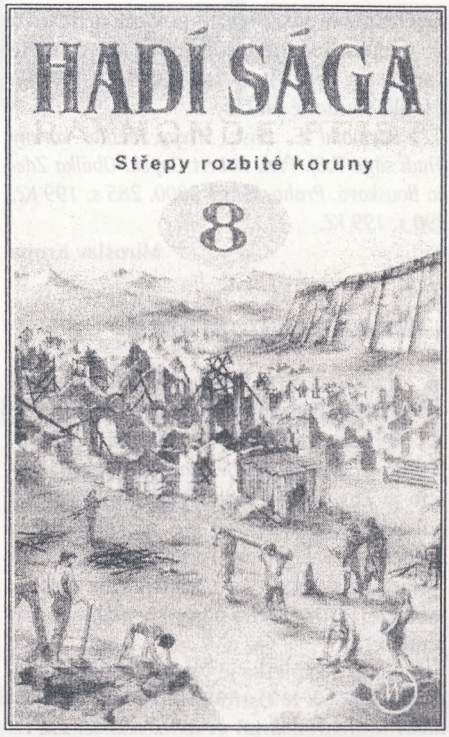
Líté boje přinášejí zmar a zkázu na obě strany, a uprostřed nich se pohybuje profesionální jednotka zabijáků, která má jen jednu starost – přežít a dodržet smlouvu.

Černá legie Glena Cooka přináší něco nového na náš trh, v knize zřejmě skutečně nenajdete kladného hrdinu, jak je psáno na obálce knihy. Všichni mají své světlé i stinné stránky, což jim pomáhá přežít a nás to utvrzuje v jejich lidskosti. Čtení to není nijak snadné, ale s velkým potenciálem a nádhernou atmosférou – budu se těšit na další dva díly.

Glen Cook: Černá legie. Přel. Alexandra Dědicová. Obálka Jan Patrik Krásný. Ostrava, Brokilon 2000. 325 s. 198 Kč.

-san-

Sága se uzavírá



Snapětím očekávaný poslední díl Hadí ságy, který završuje příběhy všech přeživších hrdinů obrovského konfliktu, který svedla vojska Království se Smaragdovou královnou, se konečně dostává na pulty knihkupectví. Sám jsem jej očekával s lehkým napětím, protože se zdálo, že ve třetím díle se všechny zápletky rozpletly a vojsko Smaragdové královny bylo i s démonem, který jej ovládal, rozprášeno. Další děj napověděl jen epilog – generál Fadawah se zbytkem svého vojska (ten zbytek je mimochodem dvakrát větší než vojska Království), který se prohlásil králem Hořkého moře, znovu rozvíjí své megalomanské plány a chystá se ovládnout zničený Krondor a s ním i celý západ Království. V pozadí samozřejmě stojí nejčernější zlo a generál Fadawah hraje nevědomky roli nesamostatné loutky. Na straně království však stojí spolu s mnoha chrabrými také Nakor, Miranda, Pug a Tomas, který od Trhlinové války neopustil Elvandar. Tentokrát mu však nic jiného nezbyde.

I poslední díl Hadí ságy přesvědčí, že Feist psát umí. Přese všechny mé obavy jsou Střepy rozlomené koruny velmi napínavé a překvapující čtení – autor zkrátka svého čtenáře dobře zná a ví jak na něj, Děj se nejvíce točí kolem vnuků Jimmyho Ručky – Elána a Jamese. Je úžasné, jak Feist dokáže z původní Trhlinové války vytěžit maximum, aniž by se příliš opakoval a pořád dokáže předkládat nové a nové zápletky. Z původního příběhu se postupně stala sága zahrnující přes pět generací aniž by ztratila čtivost – a to je něco, co se jen tak nevidí a nepovede.

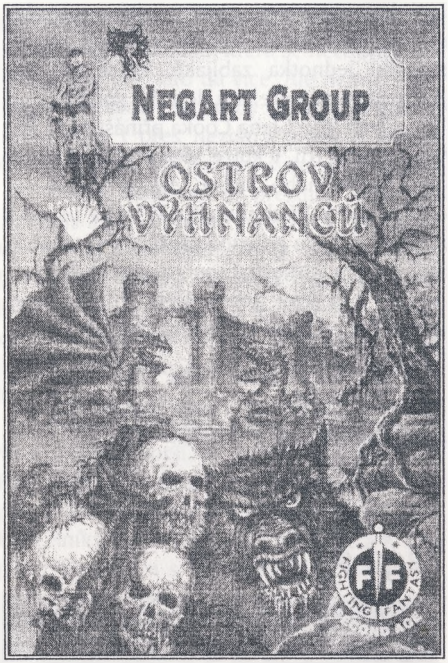
Překlad je tradičně na dobré úrovni, korektury bohužel trochu zklamaly a chybovost v textu je největší ze všech dílů ságy. To však celkově velmi dobrý dojem ze

závěrečného pokračování pokazit nemůže a já mohou jednoznačně celou sérii vřele doporučit. Feist opět dokázal, že je jedním z králů soudobé fantasy.

Raymond E. Feist: Střepy rozbité koruny (Hadí sága 7,8). Přel. Robert Čapek. Obálka Zdena Boušková. Praha, Wales 2000. 285 s. 199 Kč, 290 s. 199 Kč.

Miroslav Krupa

Obklopen nepřáteli



Nakladatelství Perseus zahájilo v rámci série Fighting Fantasy vydávat novou řadu gamebooků českých autorů. Prvním z nich je *Ostrov vyhnanců*. Jeho autorem je Zbyněk Dach, který při psaní zúročil bohaté zkušenosti získané při překladech předchozích Fighting Fantasy gamebooků. Nasadil ve svém výtvoru laťku docela vysoko; uvidíme, jestli se jeho následovníkům podaří ji udržet.

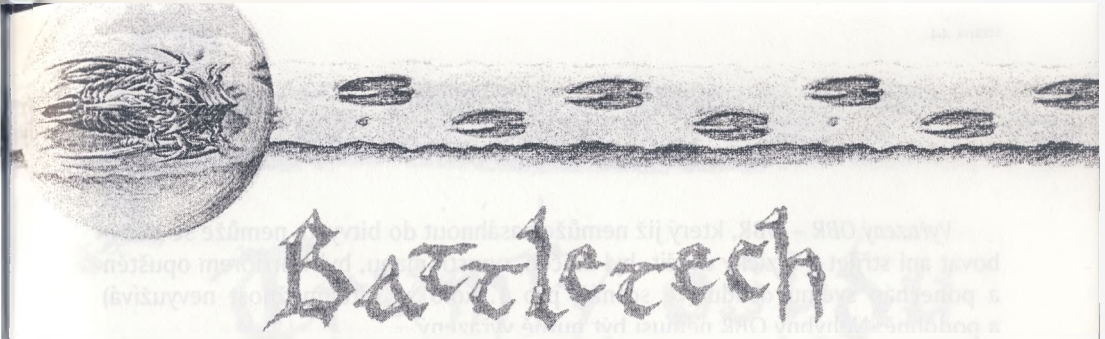
Vlastní zápletka je vcelku jednoduchá – projít z pobřeží Ostrova vyhnanců do pevnosti uprostřed a po cestě získat aspoň tři další amulety od podobných nešťastníků – co bych ovšem vyzdvihl, je zpracování. Spletitá cesta do pevnosti plná nástrah, souboje s ostatními trestanci, s lovci lidí či s nestvůrami obývajícími ostrov se dá očekávat, to je však teprve začátek. Připočtěme důmyslně propracovaný a přitom jednoduchý souboj systém, a také božstva, která mohou svým vyznavačům poskytovat určité (ač někdy sporné) výhody. Navíc se během dobrodružství může hrdina stát lykantropem či nemrtvým (což nemusí být až taková tragédie, jak by se mohlo na první pohled zdát), případně na něj může být seslána kletba. Suma sumárum – pokud se vám podaří překonat všechny překážky napoprvé, jste opravdu dobří a zřejmě již zkušení hráči; pak se můžete pustit do hry znovu a vyzkoušet odlišnou strategii, vydat se jinou cestou a odhalit dosud neprobádaná místa.

Obálka Petra Bauera je pěkná a šitá na míru. O něco horší je to s ilustracemi, které ještě pokulhávají za standardem, na nějž jsme u Fighting Fantasy zvyklí. Ale to se může postupně změnit. Každopádně mohu všem příznivcum gamebooků toto dílko jen doporučit.

Negart Group: Ostrov vyhnanců. Obálka Petr Bauer, ilustrace Václav Kroc. Plzeň, Perseus 2000. 99 Kč.

-mk-

Poznámka: Nakladatelství Perseus se velice omlouvá čtenářům za chybu, která se jim do knihy vloudila. V odkazu **68** má být místo chybného „Otoč na **405**." správně „Otoč na **60**." Autor i vydavatel doufají, že jim toto nedopatření prominete a že vám nezkazí požitek ze hry.



Mistrovství v BattleTechu a Aréně

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Uzávěrka přihlášek (otištěných v DD 4) byla prodloužena do 20. listopadu 2000. V tomto čísle přinášíme scénář pro první kolo turnaje v BattleTechu.

Hraje se podle všech pravidel uvedených v Pravidlech hry ve 4. edici BattleTechu s následujícími změnami a doplňky.

Munice

Každý OBR před bitvou smí odložit libovolný počet dávek munice. Tato munice však nemůže být v průběhu bitvy nijak využita. Hráč tak může snížit poškození při jejím výbuchu, ať už z důvodu přehřátí nebo kritického zásahu.

Warrioři

Všichni mají třídu řízení 5 a třídu střelby 4. Neuvažuje se zlepšování tříd za sestřelené nepřátelské OBRy.

Terminologie:

Nehybný OBR – OBR, který skýtá nepohyblivý cíl dle Pravidel hry, tj. má odstavený reaktor nebo jeho warrior je v bezvědomí.

Zničený OBR – OBR, který byl zničen dle Pravidel hry, tj. byl zničen jeho kokpit, zabit jeho warrior, zničena hlava nebo trup nebo OBR dostal tři zásahy do reaktoru.

Vyřazený OBR – OBR, který již nemůže zasáhnout do bitvy, tj. nemůže se pohybovat ani střílet a fyzicky útočit, byl zničen, opustil mapu, byl warriorem opuštěn a ponechán svému osudu (ve scénáři pro 1. kolo se tato možnost nevyužívá) a podobně. Nehybný OBR nemusí být nutně vyřazený.

Plamenomety

Pokud oba hráči budou s tímto doplňkem souhlasit, může si útočník vybrat, zda zásah plamenometem způsobil poškození nebo zvýšení tepla. Jakmile s tímto rozšířením alespoň jeden z hráčů nesouhlasí, způsobuje plamenomet vždy poškození. Ohledně plamenometů by se měli hráči dohodnout před začátkem partie, ještě dříve než zvolí složení svých falang.

SCÉNÁŘ

Příprava hry

Rozložte mapy, jak ukazuje obrázek ke scénáři č. 1 v BT4 (resp. ke scénáři č. 2 v BT3), tj. sloupce 14xx obou map budou spolu sousedit.

Tvorba falang

Falanga každého hráče je tvořena právě čtyřmi OBRy o celkové váze max. 235 tun. OBRy musejí být standardní ze 4. nebo i 3. edice. V jedné falanze může být i více stejných OBRů. Do každé bitvy hráč nastupuje s nepoškozenou falangou. Pro každou bitvu může použít jiné složení falangy. O složení své falangy by měl hráč rozhodnout tajně, bez znalosti falangy svého protivníka.

Rozmístění

Hráči si hodí na iniciativu. Ten, kdo ji prohrál, je považován za obránce.

Obránce umístí jednoho svého OBRa na libovolný hex 01xx a natočí jej libovolným směrem. Pak vybírá svého OBRa útočník a umístí jej na jeden z hexů 01xx na protilehlém okraji herního plánu. Tak se oba hráči střídají, dokud každý neumístí všechny čtyři OBry podél svého okraje herního plánu.

První kolo bitvy pak začíná fází Iniciativa.

Cíl hry

Varianta A – vyřadit dva nepřátelské OBRy

Varianta B – vyřadit všechny čtyři nepřátelské OBRy.

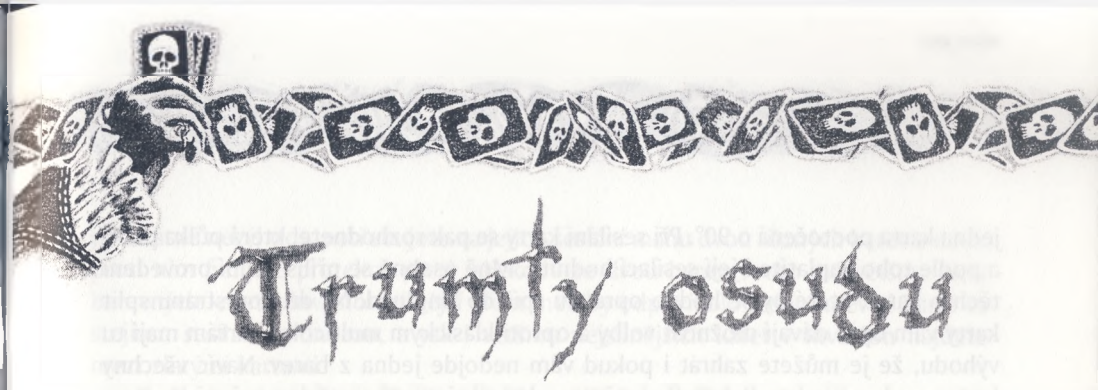
Jakmile se někomu podaří splnit cíl hry, nejbližší fází Konec kola bitva končí.

Podmínky vítězství

Úplné vítězství – hráč splnil cíl hry a současně mu zbylo více nevyřazených OBRů než jeho protivníkovi.

Částečné vítězství – hráč splnil cíl hry a zbyl mu stejný počet nevyřazených OBRů jako jeho protivníkovi.

Za úplné vítězství získává hráč 2 body, za částečné 1 bod.



Invasion

Ivan „Isič“ Stanoev

Tak jsme se jako každý podzim dočkali nové samostatné rozšiřující edice, která nahradí na turnajích typu II Urza's blok. V **Invasion** najdete celkem 330 karet a několik nových mechanismů, což je opravdu hodně. Takže se rovnou podívejme, co všechno nového nás v **Invasion** čeká, jinak kompletní seznam **Invasion** najdete na `www.wizards.com/Magic`.

Kicker – Asi nejdůležitější novinkou **Invasion** je kicker. Při sesílání kouzla můžete připlatit určitý počet man a karta získá nějaký další efekt. Díky tomu máte vlastně dvě kouzla v jedné kartě a často si musíte dobře rozmyslet, jestli máte kartu zahrát hned, nebo chvíli počkat, až budete mít dostatek man na kicker. Karty s kickerem mají oproti obyčejným kartám výhodu ve větší univerzálnosti, za což ale většinou musíte zaplatit vyšší sesílací hodnotou. Většinu karet s kickerem proto využijete spíše v draftech, ale naštěstí se najde i pár opravdu silných kousků do turnajových balíků, jako *Kavu Titan*, *Urza's Rage*, *Skizzik* či *Dismantling Blow*.

Split cards – Druhou zajímavou novinkou jsou split cards. Zde už se opravdu jedná o dvě kouzla v jednom. Celkově existuje těchto karet pět, pro každou spřátelenou kombinaci barev jedna a původně byly určeny pro **Unglued II**. Ty jsou ale odloženy na neurčito, a tak se autoři rozhodli zařadit tento poněkud ujetý mechanismus do **Invasion**. Split karty jsou rozděleny na půl a na každé půlce je vytištěna

jedna karta pootočená o 90°. Při sesílání karty se pak rozhodnete, která půlka platí, a podle toho zaplatíte i její sesílací hodnitu. Mně osobně se příliš nelíbí provedení těchto karet, které by se hodilo opravdu spíš do **Unglued**. Na druhou stranu split karty vám opět dávají možnost volby a oproti klasickým multicolor kartám mají tu výhodu, že je můžete zahrát i pokud vám nedojde jedna z barev. Navíc všechny karty, snad s výjimkou *Pain/Suffering* jsou velmi silné a jistě si najdou své místo v turnajových balících. Navíc *Asssault/Battery* se dá hrát i v čistě červeném balíku, ono takových 12 karet za jednu manu, co dělají dvě zranění, nemusí být k zahození.

Kavu – Kavu je novým typem nestvůr, který se vyskytuje především v červené a zelené (11 červených, 5 zelených, 3 červeno/zelené, 1 černo/červená). S tímto typem nestvůr se sice neváže žádná zvláštní schopnost a jen jediná karta – *Kavu Monarch*, profituje z toho, že hrajete v balíku více Kavu. Na druhou stranu sesílací hodnota všech Kavu, odpovídá jejich schopnostem a za jejich typ si nic nepřiplácíte a mnozí Kavu jsou tak dobře hratelní i sami o sobě, především *Kavu Titan*, *Kavu Climber*, *Kavu Chameleon*, *Kavu Runner* a *Raging Kavu*.

Karty inspirované solomon draftem – Sem patří karty jako *Fact or Fiction*, *Do or Die*, které při zahrání umožní jednomu z hráčů rozdělit určité karty na dvě hromádky a druhý z hráčů pak vybere, na kterou se efekt kouzla bude vztahovat. Osobně to považuji za jeden z nejlepších mechanismů vůbec, je to vlastně taková hra ve hře, která donutí přemýšlet oba hráče. Při posuzování kvality těchto karet se musíte dívat na to, jestli rozděluje karty sesilatel nebo oponent, protože je vždy lepší si vybírat než rozdělovat. Zkuste rozdělit 1, 2, 5 a 10 Kč na dvě hromádky a uvidíte, že si vždycky vyberu tu lepší. Jednoznačně nejsilnější kartou s tímto mechanismem je *Fact or Fiction*, z dalších karet se možná v některém z turnajových balíků uplatní *Death or Glory*, *Do or Die* a *Bend or Brake*.

Návrat countripů – S **Invasion** se také vrací na scénu countripy. To jsou karty, jejichž efekt je poněkud slabší než by odpovídalo jejich sesílací hodnotě, ale po jejich zahrání si líznete kartu. Nejzajímavější countripy vyšly shodou okolností v modré – *Opt*, *Exclude*, *Crystal Spray*, *Disrupt* a *Repulse*. V ostatních barvách pak stojí za zmínku třeba *Winnow*, *Kavu Climber*, *Bind*, *Cremate* a *Annihilate*.

Návrat vícebarevných karet – Asi nejdůležtějším tématem, které se táhne jako nit celou invazí, je návrat vícebarevných karet. Obsahují nejvíce vícebarevných karet, co bylo kdy v jedné edici vydáno. Kromě toho tu máme spoustu karet, které se sice sesílají pouze za manu jedné barvy, ale mají aktivační schopnost nebo kicker cost za manu jiné barvy. Všechny vícebarevné karty jsou navíc pouze v přátelských barvách (podívejte se na obrázek na rubu magicové karty, barvy vedle sebe jsou přátelské, naproti sobě nepřátelské). Vícebarevné karty navíc autoři podpořily celou řadou zemí a artefaktů, které produkují manu více barev. Autoři **Invasion** si také konečně uvědomili, že vícebarevné karty mají oproti běžným kartám dvě

podstatné nevýhody, potřebujete na jejich seslání manu dvou různých barev a navíc proti nim funguje protekce proti jakékoliv ze dvou barev. Proto má většina vícebarevných karet v **Invasion** silnější efekt, než by odpovídalo jednobarevné kartě se stejnou sesílací hodnotou, a tak i většinu nejsilnějších karet v **Invasion** najdete mezi zlatými kartami.

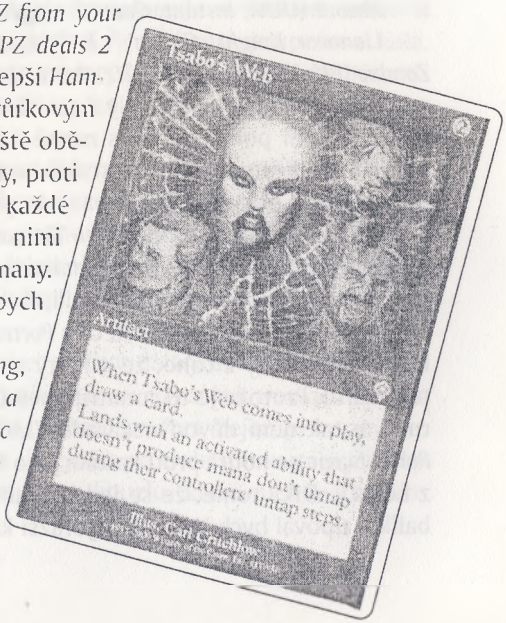
Podívejme se teď na několik nejzajímavějších karet z Invasion:

Elfhame Palace, *Salt Marsh*, *Shivan Oasis*, *Urborg Volcano*, *Coastal Tower* (*Land, Coastal Tower comes into play tapped. T: Add W or U to your mana pool.*): Pět zemí, které jdou do hry tapnuté a bez jakéhokoliv dalšího postihu dávají manu dvou barev jako staré dobré duallandy z **Revised**. Je sice pravda, že do některých balíku se více hodí painlandy ze **6th Edition**. Díky tomu, že jde země do hry tapnutá, můžete často zahrát klíčové kouzlo až o kolo později a tak ztratit víc životů než za používání painlandu. V praxi se ale stejně bude nejspíš v každém dvoubarevném balíku hrát po čtyřech od obou typů dvojzemí.

Dueling Ground (*1GW, Enchantment, No more than one creature may attack each turn. No more than one creature may block each turn.*): Celkem zajímavá karta, která by mohla najít uplatnění i v turnajích balících především v kombinaci s *Kor-Havenem*.

Noble Panther (*Noble Panther, 1GW, Cat 3/3, 1: NP gains first strike until end of turn.*): Existuje spousta dobrých nestvůr za 1, 2 nebo 4 many, jen za tři many je z nepochopitelných důvodů minimu kvalitních nestvůr. A tak Panter 3/3 s prvním úderem je asi nejlepší současnou nestvůrou za 3 many.

Pyre Zombie (*1BR, Zombie 2/1, At the beginning of your upkeep, if PZ is in your graveyard, you may pay 1BB. If you do, return PZ from your graveyard to your hand. 1RR, Sacrifice PZ: PZ deals 2 damage to target creature or player.*): Co je lepší *Hammer of Bogardan* nebo zombie? Proti nestvůrkovým balíkům s nimi můžete blokovat a pak je ještě obětovat a tak zabít i nestvůru se čtyřmi životy, proti beznestvůrovému balíku je zase nemusíte každé kolo vytahovat z hrobu a stačí když s nimi útočíte. Navíc se vrací z hrobu za pouhé 3 many. Má odpověď proto zní zombie, ale raději bych do balíku přidal i nějaké to kladivo.



Blazing Specter (*2BR, Specter 2/2, Flying, haste Whenever BS deals combat damage to a player, that player discards a card.*): *Hypnotic Specter* byla příliš silná, *Abyssal Specter* zase příliš slabá. Nyní tu máme *Blazing Specter*.

Létá, dělá dvě zranění za kolo, zahazuje kartu a s *Dark Ritualem* může útočit od druhého kola jako stará dobrá hypnotická.

Void (3BR, Sorcery, Choose a number. Destroy all artifacts and creatures with converted mana cost equal to that number. Then target player reveals his or her hand and discards from it all nonland cards with converted mana cost equal to the number.): *Powder Keg* jako sorcery. A v barvách, které ho potřebují nejvíc proti nestvůrám s protekcí. Nemusíte čekat, až našetříte countery, a navíc zahazuje karty z ruky, jedinou nevýhodou je sesílací hodnota.

Recoil (1BU, Instant, Return target nonland permanent to its owner's hand. Then that player discards a card.): Ve správném balíku *Desert Twister* za 3 many, navíc instant.

Undermine (BUU, Instant, Counter target spell. That spell's controller loses 3 life.): Výborná karta do jakéholiv černo-modrého balíku. Přerušování za tři many bylo vždy vítaným doplňkem ke čtyřem *Counterspellům* a nejinak tomu bude i s *Undermine*. Tři barevné many v sesílací hodnotě jsou ale možná trochu problém, tak uvidíme, jestli se tato karta bude hrát ve čtyřech kopiích nebo jenom tak 1–2 kusy na chuť.

Teferi's Moat (3UW, Enchantment, As TM comes into play, choose a color. Creatures of the chosen color without flying can't attack you.): Kdysi v Legendách vyšel *Moat*, bílý enchantment za čtyři many, který způsoboval, že nestvůry bez létání nemohly útočit. nyní tu máme jeho slabší variantu, přesto asi stále patří k nejlepším kartám z **Invasion**. Jediná karta, která dokáže zneutralizovat většinu nestvůr ze soupeřova balíku.

Absorb (UUW, Instant, Counter target spell. You gain 3 life.) – viz *Undermine*.

Llanovar Knight, Galina's Knight, Yavimaya Barbarian, Shivan Zombie, Vodalian Zombie (BU, Merfolk Zombie 2/2, Protection from green): Kdysi vládli nestvůrám za dvě many *Black* a *White Knight*. Nyní tu máme jejich variace, sice nemají first strike, ale v pomalejším poli, které nás nutně čeká s odchodem Urza's bloku, budou jistě patřit k nejlepším levným nestvůrkám. Navíc se jedná o elfy, zombie či merfolky, což zvláště u posledně jmenovaných využijete s jejich šéfy, jako *Lord of Atlantis*.

Tsabo's Web (2, Artifact, When TW comes into play, draw a card. Lands with an activated ability that doesn't produce mana don't untap during their controllers' untap steps.): – Autoři si moc dobře uvědomili, že pokud budou chtít podpořit vícebarevné balíky, budou muset udělat něco s *Portem*. A protože ho nechtěli zakazovat (kdo by byl taky nadšený z toho, že 4 karty za 500 Kč může vyhodit do koše), tak vydali tuto kartu. Protože je to countrip, nemůže se stát, že by vám zbytečně překážel na ruce, a tak není důvod nezařadit *Tsabo's Web* do každého balíku, který nehraje *Porty*. Navíc se hodí i proti kartám jako *Kor-Haven, Rath's Edge, Dust Bowl* nebo země z **Legacy**. Díky tomu, že se jedná o artefakt, který se hodí prakticky do každého balíku, tipoval bych **Web** na nejdražší kartu z **Invasion**.

Yawgmoth's Agenda (*3BB, Enchantment, Play no more than one spell each turn. You may play cards in your graveyard as though they were in your hand. If a card would be put into your graveyard from anywhere, remove that card from the game instead.*): Každá karta, která má ve jménu tohoto temného boha, byla vždy ultrasilná, a *Agenda* netvoří žádnou výjimku. Jestli se neobjeví nějaký silný balík, postavený právě kolem této karty, tak nerozumím Magicu. Chce to jen hrát dostatek instantů, aby vám tak nevadilo omezení jedno kouzlo za kolo. Jen si nejsem jistý, jestli by měl být tento balík čistě černý, nebo třeba modro-černý s kartami jako *Fact or Fiction* a spoustou countripů.

Addle (*1B, Sorcery, Choose a color. Look at target player's hand and choose a card of that color from it. That player discards that card.*): Sotva že odejde z dvojky *Duress*, máme tu za něj adekvátní náhradu. Uvidíme, jestli se i *Addle* bude hrát v každém černém balíku čtyřikrát, efekt je minimálně srovnatelný s *Duressem*, jen sesílací hodnota je o něco vyšší. Trochu v neprospěch *Addle* ještě hovoří to, že se asi dočkáme mnohem více multicolorových balíků.

Twilight's Call (*4BB, Sorcery, You may play Twilight's Call any time you could play an instant if you pay 2 more to play it. Each player returns all creature cards from his or her graveyard to play.*): Nová variace na *Living Death*. V porovnání s ním je sice slabší, ale stále se jedná o kartu, která může zvrátit hru ve váš prospěch, zvláště v kombinaci s kartami, které vám naplní hrob.

Fact or Fiction (*3U, Instant, Reveal the top five cards of your library. An opponent separates those cards into two face-up piles. Put one pile into your hand and the other into your graveyard.*): Toto je možná nejsilnější karta **Invasion**. Je to instant, takže si můžete nechat manu na přerušování a zahrát *FoF* na konci soupeřova kola. Hromádky rozděluje soupeř a vy si tak můžete vybrat vždy tu lepší varinatu. K tomu druhá polovina karet jde do hrobu, což se dá využít v kombinaci s kartami jako *Nether Spirit*, *Squee* či *Accumulated Knowledge*.

Opt (*U, Instant, Look at the top card of your library. You may put that card on the bottom of your library. Draw a card.*): Další výborná karta na manipulaci s knihovnou. Její efekt sice není příliš silný, zato ale stojí pouhou jednu manu a žádnou kartu a tak nevidím důvod nezařadit ji čtyřikrát do jakéhokoliv modrého balíku. Zmenšíte si díky ní počet karet v balíku a zvýšíte tak šanci líznout si kartu, kterou zrovna potřebujete nejvíc.

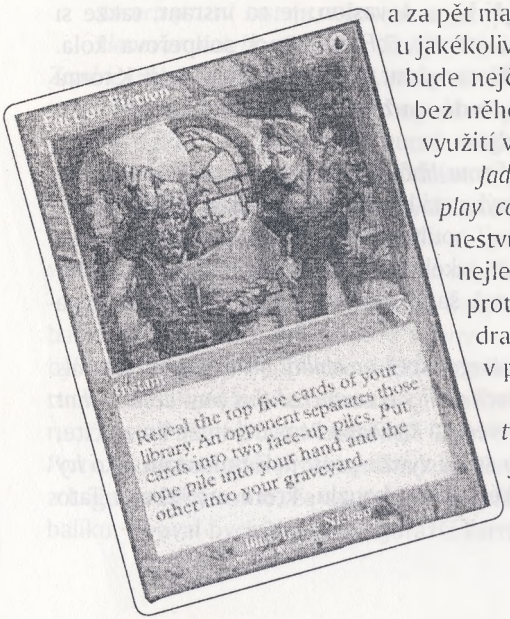
Teferi's Response (*1U, Instant, Counter target spell or ability an opponent controls that targets a land you control. If a permanent's ability is countered this way, destroy that permanent. Draw two cards.*): Nejlepší odpověd na *Rishadan Port*, nejen že ho zničíte, ale ještě si vezmete dvě karty. Krom toho se dá využít proti dalším kartám jako *Icy Manipulator*, *Wastelands*, *Dust Bowl* či jakémukoliv kouzlu, které ničí země. Tato

karta by neměla chybět v žádném sideboardu modrého balíku a neváhal bych zařadit 1–2 kousky do základu.

Skizzik (*3R, Elemental 5/3, Kicker R. Trample; haste, At end of turn, sacrifice Skizzik unless the kicker cost was paid.*): Nový *Ball Lightning* a navíc jedno z nejlepších využití nové schopnosti kicker. Za pět man můžete mít nestvůru 5/3 trample, haste, což samo o sobě dělá *Skizzika* velice dobře hratelnou kartou. Zkuste ho porovnat s *Gerard Iregulars*, kteří mají stejnou sesílací hodnotu, stejné schopnosti, ale jsou pouze 4/2. Navíc je tu možnost zahrát *Skizzika* o manu levněji a udělit soupeři posledních 5 zranění. Je pravda, že starý *Ball Lightning* byl silnější, ale *Skizzik* je mnohem zajímavější, univerzálnější a dá se lépe hrát ve vícebarevných balících.

Urza's Rage (*2R, Instant, Kicker 8R. UR can't be countered. UR deals 3 damage to target creature or player. If you paid the kicker cost, instead UR deals 10 damage to that creature or player and the damage can't be prevented.*): Další karta zajímavě využívající kicker. Instant za 3 many, který způsobí tři zranění a navíc se nedá zrušit, je sám o sobě celkem hratelný. A možnost způsobit 10 zranění bez možnosti preventování nebo přerušení je opravdu smrtící. Tato karta snese v pohodě srovnání s *Hammer of Bogarden*, které je ale možná o malinko lepší. Na druhou stranu z toho, že máte v hrobě dvě kladiva, nemáte žádnou výhodu, takže nejspíš většina balíků bude hrát kombinaci těchto dvou kouzel.

Kavu Titan (*1G, Kavu 2/2, Kicker 2G. If you paid the kicker cost, KT comes into play with three +1/+1 counters on it and has trample.*): Asi nejlepší karta s kickerem. Za dvě many máte nestvůru 2/2, což je celkem přijatelné, a za pět man máte 5/5 trample, což je víc než najdete u jakékoliv nestvůry bez kickeru. Zatímco *Skizzik* se bude nejčastěji hrát s kickerem, *Urza's Rage* zase bez něho, tato karta se nejspíš dočká hojného využití v obou formách.



Jade Leech (*2GG, Leech 5/5, Green spells you play cost G more to play.*): Jedna z nejlepších nestvůr za čtyři many vůbec a jednoznačně nejlepší z *Leechu*. Jeho postih je minimální, protože ve většině balíků bude stejně nejdražším kouzlem. Jen má tvrdou konkurenci v podobě *Blastoderma*.

Elfhame Sanctuary (*1G, Enchantment, At the beginning of your upkeep, you may search your library for a basic land card, reveal that card, and put it into your hand. If you do, shuffle your library and skip your draw step*

this turn.): Velice zajímavá karta, i když jejím využitím si zatím nejsem tak jistý. Sama o sobě pro vás představuje karetní nevýhodu. Nedělá totiž nic, pouze si budete lízat země, když budete chtít. Ale pokud se vám jich podaří dostat na stůl více, může se rychle proměnit v karetní výhodu, protože přeskakujete vždy pouze jednu draw fázi, i když použijete více *Sanctuary*. To se hodí obzvláště v kombinaci s kartami, které vám umožní proměnit země na jiné karty, jako je *Scroll Rack*. Asi nejčastějšího využití se ale tato karta dočká v balících s *Armageddonem* nebo *Jokulhaupsem*.

V **Invasion** vyšla celá řada dalších silných a zajímavých karet, ale protože mi nezbývá již příliš místa, povíme si raději, jak by příchod **Invasion** a odchod Urza's bloku mohl ovlivnit složení dvojkových balíků. Především ať se podíváte prakticky na jakýkoliv současný balík, tak zjistíte, že většina jeho klíčových karet je z Urza's bloku (*Masticore*, *Keg*, *Rancor*, *Treachery*, *Replenish*, *Plow Under*, *Gaea's Cradle*, *Grimm Monolith* a spousta dalších). Jediným balíkem, který přežije odchod Urza's bloku, jsou rebelové, kteří mají všechny předpoklady stát se jedním z nejsilnějších balíků. Nenapadá mě žádný silný kombo balík, který by se dal hrát bez Urzy a tak by mohl otevřít prostor pro pomalejší nestvůrové balíky a karty hromadného ničení, jako *Earthquake*, *Jokulhaups* či *Armgeddon*. A právě rebelové představují jedinečnou kombinaci útočného balíku s kontrolem, ve které využijete karty jako *Parallax Wave*, *Wrath of God* či *Armageddon*.

Krom toho se jistě objeví celá řada nových balíků, především dvoubarevné balíky v přátelských barvách dostaly v **Invasion** opravdu masivní podporu. A tak se můžeme dočkat znovuzrození bílo-modrého nebo červeno-modrého kontrolu, který by s odchodem ultrarychlých nestvůrkových balíku mohl znovu získat na síle. Velký potenciál je také v zelené s jejími alternativními zdroji many v kombinaci s kartami jako *Armageddon*, *Jokulhaups* či *Tectonic Brake*. Červeno-černý balík se spoustou ničení a zabíjení získal také celou řadu zajímavých kousků jako *Pyre Zombie*, *Void* a *Blazing Specter*. Asi největší podpoře se ale v **Invasion** dostalo modro-černým balíkům kartami jako *Recoil*, *Undermine* či *Lobotomy*. Potenciál této kombinace je obrovský, nabízí se modrý kontrol s využitím karet jako *Fact or Fiction* a *Nether Spirit*, či discard s modrou pro vracení karet do ruky a nesmíme zapomínat na ultrasilnou *Yawgmoth's Agendu*. Několik zajímavých karet na naplnění hrobu získaly reanimovací balíky, ať již tolikrát zmiňovaný *Fact or Fiction* či *Probe*. K tomu přidejte Avatary z **Prophecy** a trojbarevné draky a *Rayu* z **Invasion**, aby bylo co obživovat. Chybí jedině levné karty na vytahování z hrobu přímo do hry, v **Invasion** vyšel pouze *Twilight's Call*, *Death or Glory* a *Phyrexian Delver*. V poněkud oslabeném poli se spoustou nestvůrových balíku by se mohly uplatnit i dva lockové balíky populární na Masques bloku – *Rising Waters* a *Cowardice*. I když *Rising Waters* to asi budou mít těžké proti zelenému s jeho elfy, tak bych si spíš tipoval na modro–bílé *Cowardice*.

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Válka je náš život

Jindra Čadík

Mordheim

Mordheim bylo středně velké město v Říši. Ale od jisté události je to jedno z nejslavnějších míst pro všechny dobrodruhy, zlatokopy, hrdlořezy, takřka pro každeho, kdo věří ve své schopnosti a chce si něco užít.

A copak že se to stalo? No, na Mordheim spadla kometa. Tedy kometa, spíš takový menší meteor to byl. Město je teď v troskách, lidé, co neumřeli, se odstěhovali, tak co tam ty dobrodruhy láká? On ten meteor totiž byl z Warpstone. Což je magický nerost vzácnější než zlato. A tak než Altdorfská magická universita provede zábor celého města, máme tu hotové eldorádo pro každého. Nebo minimálně pro každého, kdo v ulicích Mordheimu dokáže přežít alespon hodinu.

V troskách města totiž platí pouze pravidlo silnějšího, vychytralejšího, surovějšího a podlejšího. O každou parcelu se bojuje a za každý gram warpstone se platí krví.

Tak, to jsem maličko nastínil pozadí hry. Teď trošku o hře samotné.

Na začátku máte nějakou sumu bodů (peněz), za kterou musíte postavit váš gang bojovníků (warband). Záleží jen na vás, jestli budete preferovat kvalitu před kvantitou či naopak. Hraje se stylem kampaně a tak vaši bojovníci budou s jizvami sbírat také nové dovednosti a schopnosti. A nebo taky ne, taky můžou zařvat v první šarvátce.

Šarvátky jsou základním prvkem hry, kdy dva (nebo i více) skupin bojuje o nějaké teritorium v Mordheimu, aby získali možnost ho prohledat a nalézt co nejvíce warpstone a ten posléze výhodně prodat. Co s penězi? Nakoupit lepší vybavení, najmout posily a vyrazit znovu do ulic.

Své gangy můžete vybírat z těchto „ras":

Skaven Warphunters

Nikdo nemá větší zájem o „kámen chaosu" než podzemní impérium zmutovaných krys. Skavens. A tak mnoho bojovných skupinek je rekrutováno ze skavenů. Rychlí, zákeřní, smrtelní. Pozor na ně.

Reiklanders

Vysloužilci z císařského vojska, stejně tak i dezertéři. Kordotieři bez práce i psanci před zákonem. Můžou mít jakýkoliv původ, ale jedna věc je jistá, zbraním a boji rozumějí. Velký výběr zbraní palných i na blízko a válečnické umění, to jsou jejich želízka v ohni.

Middenheimers

Pocházejí ze severu Říše, mají rádi syrové maso a jejich bůh je Ulric. Boj, ten milují, vrhají se do největší vřavy se svými dvouručnými kladivy a bojují, dokud je s kým. Někdy i o chvíli déle.

Marinerburgers

Kdo má peníze, ten má moc. To platí i v Mordheimu. Marinerburští je mají a navíc ví, jak je využít. Mít dokonalou výzbroj a najmout nejschopnější válečníky může být dobrá cesta.

Witch Hunters

Bandy vyjících šílenců, flagelantů, psů cvičených k zabíjení. Hejtmani s mučícími nástroji. Upalte čarodějnice! Upalme je radši všechny, ten nahoře si to přebere!

Sisters of Sigmar

Jediná budova zůstala po dopadu komety neporušena. Sigmaritský chrám. Přebývá v něm bojový řád jeptišek, které se na důkaz své pokory rozhodly vymýtit zlo. Pro jistotu to berou z jedné vody na čisto. Tajné zbraně stejně jako magické schopnosti jsou na jejich straně.

Possesed

Moc Chaosu sahá svými prackami daleko, předaleko. I do Mordheimu. A tak tu najdeme sekty a klany uctívačů bohů Chaosu. Bude se proti nim bojovat velmi těžce.

Undead

Nikde na Starém Světě není smrt uplně konečným řešením a upíři byli vždy podnikaví. A tak skupiny zombií a ghůlů táhnou Mordheimem ve snaze přeměnit ho v druhý Moussilon.

Mimo těchto „anonymních" bojovníků si můžete najmout „hrdiny", potulného rytíře, elfího hraničáře, čaroděje nekromanta, šíleného trpaslíka či hobitího zvěda. Těchto speciálních postav je poměrně hodně a co se týče figurek, tak ty hraničí s absolutní dokonalostí.

Nedílnou součástí každé hry od Games Workshop je nějaká ta modelářská práce. V případě Mordheimu spočívá v slepení a nabarvení figurek vaší družiny (8–10 členů) a sestavení trosek domů. V základní krabici jsou tři papírové baráčky a plastikové figurky pro lidské žoldnéře (možno je sestavit pro jakoukoliv lidskou „rasu"), skavení tým, kostky a měřítka a samozřejmě kniha pravidel. Tady se ovšem dostávám k jedné dejme tomu slabině této hry. Musíte sestavit co nejkomplikovanější terén. Teprve po postavení modelu „ulice" se spoustou krytů, domů, rohů uliček, schodišť a žebříků si pořádně užijete tuto hru. Osobně si myslím, že vám hra přijde po několika zahráních lehce nudná, tedy pokud se nepustíte do stavění vašeho „vlastního" Mordheimu.

Nakonec bych rád podotkl, že na internetu lze nalézt spoustu podpůrných materiálů, hlavně pak pravidel pro další rasy (elfy, trpaslíky, skřety, atd...). Nicméně se nedá předpokládat nějaká další edice či oficiální rozšíření ze strany GW.

Warmaster

Přišlo vám někdy, že ačkoli se Warhammeru říká „simulace fantasy bitvy", tak tam bojuje příliš málo panáčků? Pravděpodobně ano. A nebyli jste jediní. A tak vznikl Warmaster, který se „bitvě" podobá již více.

Bylo toho docíleno zmenšením měřítka. Takže pokud ve Warhammeru má lidský pěšák do výšky asi tak 4-5 cm, ve Warmasteru má sotva centák.

Jestli teď lapáte po dechu, jste na tom stejně jako já při seznámení s touto hrou. Říkal jsem si, že to snad ani nemůže být figurka, a jak se to asi musí barvit. O to víc jsem byl překvapen, když jsem to dostal do ruky. Figurky jsou opět dokonalé (což je jedna z mála pozitivních věcí, které se o Games Workshop dají říci.

Jejich figurky jsou prostě nejlepší na světě..... no a taky nejdražší :(). Rytíři mají dokonce i erby na štítech.

V tomto měřítku pak stavíte šiky, které již opravdu připomínají regimenty a ne bandy zoufalců. Bitevní stůl pak už velmi připomíná „generálův" stůl v podvečer opravdové bitvy.

Nicméně nedá se čekat, že pouze počet a kvalita figurek prodá celou novou hru. A tak si Warmaster s sebou nese zbrusu nová pravidla. Pravidla zaměřená na taktiku.

Oproti Warhammeru je tu kladen důraz hlavně na manévrování jednotek. A tak, když jste ve Warhammeru sotva přešli půlku bojiště, ve Warmasteru provádíte velké množství bočních pohybů, přesouvání na výhodnější pozice, obkličování. Prostě je to hlavně o manévrování a získávání pozic. Je zde velmi potlačena bojová hodnota velitelů (ono je to taky dost logické). Velitelé jsou zde hlavně od velení a rozkazování. A systém rozkaz-manévr je opravdu dost dobrý. Ani magie a střelba není tak rozhodující jako ve Warhammeru.

Hry jsou trošku kratší (3–4 kola), ale v důsledku toho, že jednotky běhají po bojišti hodně svižně a jedna jednotka může během jednoho kola útočit víckrát, to vůbec nevadí.

A za co můžete hrát?

High Elves

Vznešení elfové z ostrova Uthulanu. Dlouhé šiky lučišníků a kopiníků. Vedle nich elfí rytíři a bojové vozy. Čekáte snad něco jiného?

Undead

Nemrtvá armáda prastarých faraónů. Bezpočet oživených koster, kostěné vozy a strašná oživená sfinga. A pro chuť nějaká ta magie.

The Empire

Profesionální vojsko halapartníků, střelců, kušníků. Železná jízda a lehké jízdní eskadrony. Zapoměl jsem na něco? No samo, ještě přece baterie kanónů a taková chuťovka jako třeba parní tank.

Dwarves

Nezdolný národ trpaslíků. Pomalé, ale takřka nezničitelné šiky trpasličích kopiníků, sekerníků a střelců z kuší v doprovodu ohnivých kanónů a band fanatických Slayers.

Orcs and Goblins

Válka ještě nikdy nebyla taková legrace. A vaše polovina stolu bude uplně zelená :). Vlčí jezdci, prasojízda, nekonečné řady gobliních kopiníků. Co víc si přát.

Chaos

Nekonečné řady elitních bojovníků zakovaných v černé zbroji se řítí ze severu. Cestou nabraly nějaké ty troly, draky a tak.

Musím zdůraznit, že hra je celkově velmi úspěšná a GW začíná uvažovat o jejím zařazení mezi tzv. „core" hry k Warhammeru a Warhammeru 40.000. Daší edice je na spadnutí a mezi novými armádami bude Bretonie, Kislev, Skaveni a Lizardmen. Tuto hru můžu jen doporučit.

Warhammer

A nakonec nejaké novinky k Warhammeru. Tedy hlavně k Říši.

V nové knize nebudou kislevské jednotky, hobiti, trpaslící, ogrové, steam tank, war wagon a outriders (ano, taky mě to pěkně štve, taky mám najednou v šuplíku kilo cínu na vyhození).

Bude možnost „najmutí" jednotky z výše uvedených a vyřazených. Ale bude mít speciální status, něco na způsob dřívějších Dogs of War

Rytířské řády budou mít sílu jen 3. Pouze Order of Inner Circle bude mít 4.

Končně bude možnost volby generála. Zatím jsem se doslechl o: Elector Count – lepší státní jednotky; Knight's Boy – přístup Order of Inner Circle; Master Engineer – kanóny a ještě nějaký kanóny, ale i třeba to, že bude mít přístup k Hochland Long Rifle; Grand Theogonist – bandy flagelantů a šílených mnichů, generál bude kouzlit!!; Middenheimer Warboss – mnoho jednotek s obouručními zbraněmi.

A to je tentokrát už uplně všechno. Doufám, že v příším článku už vám budu popisovat nová pravidla.

Veškeré dotazy k Warhammeru mi můžete posílat e-mailem na adresu cadik@stones.com

ilustrace Bohuslav Pučan

Moudrá sova

Zajímalo by mě, jak řešit lupičův boj beze zbraně a rozšířený soubojový systém. Jak je to s počítáním akcí, když lupič může normálně mít jen dvě akce?

Lupičův boj beze zbraně pochází z dřívější doby než rozšířený soubojový systém, proto s ním moc kompatibilní není. Pokusím se nastínit, jak si s tímto problémem poradit.

Chce-li lupič použít *boj v útoku*, musí to oznámit na začátku kola před hodem na iniciativu. Během tohoto kola pak může útočit pouze beze zbraně a nemůže tento styl boje kombinovat s klasickým útokem. Při boji beze zbraně lupič obvykle útočí vícekrát za kolo, to znamená, že má bonus k iniciativě. Počet útoků za kolo zjistíš tak, že body boje, které má lupič k dispozici, vydělíš šesti (to je průměrná náročnost akce). Dál se již postupuje klasicky, lupič jen musí navíc hlídat, aby nepřekročil povolené body boje.

Boj v obraně je v podstatě zvláštní případ akce *obrana*. Výjimkou je situace, kdy by lupič měl nárok uplatnit v jednom kole *boj v obraně* vícekrát, než by měl povoleno útoků za kolo. *Boje v obraně*, převyšující počet povolených útoků za kolo, by lupičovi žádnou akci neodebíraly (jako by se rozhodl, že se útoku bránit nebude).

PŘÍKLAD: Lupič Osten na 16. úrovni s bonusem za obratnost +3 má 14 bodů boje, což odpovídá 2 útokům za kolo, tedy bonusu +6 k iniciativě. Na 16. úrovni má nárok na tři *boje v obraně* za kolo, tedy jednu bude mít zdarma bez ztráty akce.

Na iniciativu Ostnovi padne 9, takže má 4 akce za kolo. Ve svém prvním tahu se rozhodne pro *otočku* (5 bodů) a útok *úderem pěsti* (4 body). Než se dostane k dalšímu tahu, někdo z nepřátel na Ostna zaútočí a ten se rozhodne pro *boj v obraně*. Vyčerpá tak další svou akci. Následně je na tahu Osten a rozhodne v něm využít svou zbývající akci na *úder dlaní* (5 bodů, celkem tedy vyčerpal povolených 14 bodů). V tu chvíli se na něj nepřátelé sesypou a ještě v témže kole musí Osten čelit třem útokům. Proti prvnímu ještě může využít *boj v obraně* (ten, co má „zdarma"), dalším dvěma útokům se však již bránit nemůže (postih za obranu beze zbraně).

Třetí *boj v obraně* Osten v tomto kole použít nemůže, protože všechny akce již vyčerpal na *boj v útoku*.

Pokud vyrobí pyrofor na 16. a vyšší úrovni svitek obsahující kouzlo s pastí na rozdíl úrovní (například *mágův velký mix*), úroveň koho se pak počítá při seslání tohoto kouzla ze svitku? Pyrofora, který ho vyrobil, kouzelníka, který kouzlo svitek naučil, nebo toho, kdo svitek sesílá?

Jako úroveň se bere úroveň toho kouzelníka, který při výrobě svitku asistoval.

Dá se ovládat démon nosič a kouzlit zároveň (např. vzdušný souboj)?

Nedá. Buď se démon ovládá nebo se kouzlí. V okamžiku sesílání kouzla se démon řídí příkazem, který mu byl předtím zadán. Záleží na konkrétní situaci, jak si s tím démon poradí. Ve víru boje je těžké zadávat nějaké dlouhodobé příkazy. Také je třeba mít na zřeteli, že kouzelník na kouzlení potřebuje klid, aby se mohl soustředit. Náhlá změna směru nebo rychlosti ho může ze soustředění vytrhnout.

Asi tak. Řidič, který velkou rychlostí projíždí serpentýnami, nemá ani čas, aby pohlédl na své náramkové hodinky. Řidič, který si v dobře seřízeném autě v poklidu jede po prázdné dálnici, klidně pustí volant (i když se to dělat nemá), loví v náprsní kapse cigarety a zapálí si. Podobné je to s kouzelníkem na létajícím předmětu během leteckého souboje. Řekla bych, že zvládne maximálně tak jednokolové kouzlo a pak se zase nejméně jedno kolo musí věnovat řízení. A to ještě musí mít štěstí. Pokud je klid a žádné nebezpečí nehrozí, může kouzelník démonovi třeba nařídit, aby letěl v této výšce touto rychlostí stále na západ, a pustit se do zaostřování vůle.

Neměl by druid mít nějaký bonus na ochočování zvířat? Vždyť k nim má blíže než chodec.

Ne, neměl. Druid žije se zvířaty v přírodním souladu. Ochočování je vlastně jakési nepřirozené přizpůsobení zvířete požadavkům člověka (míněno obecně humanoidní rasu). To druid v žádném případě nedělá. Ten spíš své chování přizpůsobuje mentalitě zvířete.

V DrD PPE-Postavy je popsána nová mágova schopnost – *ovládání*. Postoupí-li oběť na další stupeň ovládnutí, může mág okamžitě v ovládání pokračovat a pokusit se ovládnout ji na ještě vyšší stupeň, nebo musí počkat dobu uvedenou v Tabulce ovládání?

Doba v Tabulce ovládání je doba, po kterou by měl mág na svou oběť mít nějaký vliv, než se vůbec pokusí ji nějak ovládnout. Mág nemůže přijít ke zcela neznámé osobě a během dne z ní učinit svého otroka. Nejprve ji musí čtyři měsíce nějak ovlivňovat. Bude chodit nakupovat do jejího obchůdku, pravidelně každé pondělí s ní v hospodě hrát karty, nebo se stane známou osobností v místě jejího bydliště. Po čtyřech měsících se může pokusit udělat z ní přítele. Bede-li úspěšný, po dalších třech měsících z ní může udělat žáka. A tak dále.

Jak dlouho trvá zlodějovi otevřít dveře? Když je vyrušen, například bojem, může potom pokračovat tam, kde skončil, aniž by musel začínat znova?

Nemůže. Je to něco jako skládačka, na kterou potřebuješ obě ruce. Stále ji musíš nějak přidržovat, neboť jakmile ji pustíš, celá se rozsype a můžeš začít úplně od začátku. Odemknutí dveří trvá zlodějovi asi jednu směnu.

Co je to drak? Je to studenokrevný plaz, teplokrevný plaz, nebo něco jiného?

Drak je plaz a jako takový je studenokrevný. Někteří draci jsou ovšem na nízké teploty zvyklí, takže při nich neupadají do letargie jako obyčejné ještěrky.

Chce-li moje postava pod vlivem kouzla *neviditelnost* odpálit rachejtli, v kterém momentě sa zviditelní?

Ve druhém kole odpalování, tj. při zapálení doutnáku.

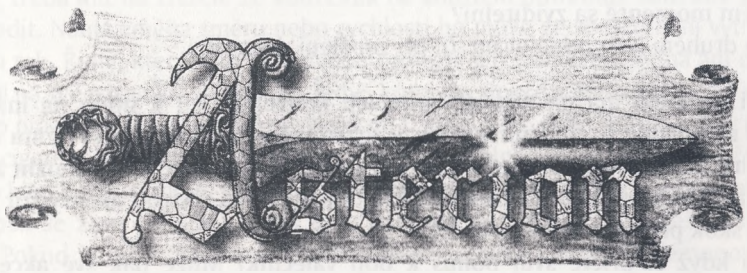
Při kouzlení má na nízkých úrovních kouzelník +1 k hodu na iniciativu. Pokud mu padne 6, má tím pádem v rozšířeném soubojovém systému 4 akce. Podle mě tyto akce musí využít tak, aby během první akce začal kouzlit a i třetí a čtvrtá akce by měla být kouzlení. Nebo může třetí a čtvrtou akci využít například na skok přes ohniště a podobně?

Co když si přičte svůj bonus k boji válečník? Může pak své akce využít i k něčemu jinému, například pohyb, pití lektvarů a podobně? Pokud ano, pak by mohl šermíř na 20. úrovni vypít třeba i tři lektvary za kolo.

Kouzelník by měl by alespoň polovinu akcí strávit kouzlením, válečník bojem; každá postava zkrátka tím, zač dostala k iniciativě bonus, nebo akcí *čekání*. Navíc by měla touto činností kolo zahájit, tedy věnovat jí svou první akci Pokud na ni někdo zaútočí dříve, než se sama dostane ke svému tahu, nemůže použít akci *obrana* a musí se bránit beze zbraně (tj. s postihem –3), výjimkou je např. válečník, u něhož se *obrana* bere jako bojová akce. Jinými slovy, výše zmíněný kouzelník první dvě akce vynaloží na kouzlení, dalšími dvěma může přeskakovat ohniště. Ona zase ta šestka nepadá tak často. Co se válečníka týče, do „boje" se počítají akce *útok*, *obrana*, i v kombinaci s *pohybem*, případně *jiná akce-přezbrojování*. Navíc je nutné, aby válečník, který získal bonus jen na určitý typ zbraně (např. šermíř na meč), také tento typ zbraně v daném kole používal.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též prostřednictvím formuláře na www stránkách ALTARu `http://www.altar.cz`.

Dračí doupě



Temní bohové podruhé

Mnoho lidí zajímá, co se honí hlavou nejmocnějším bytostem jejich světa. Tady je zápis myšlenek Khara Démona, pána skřetů, ze sedmého dne druhého aldenu novorostu roku 833 Královského letopočtu.

Otázka – proč drtivá většina lidí v civilizovaném světě věří v Sedmnáct bohů? Vždyť nějak výrazněji nezasahují do událostí na Asterionu, vše nechávají v rukou svých kněží a hrdinů, a i těm nijak výrazně nepomáhají. Ani v Konečné bitvě to nebyli oni, kvůli nimž jsem podlehl. Lidé přece potřebují vidět zázraky, přítomnost bohů, hmatatelné působení na své životy. Je snad víra v Sedmnáct tak silně zakořeněná, že už jenom pouhá setrvačnost společnosti stačí k tomu, aby se udržela? A co by bylo třeba udělat, aby Sedmnáctka padla? Zabít je, vyhnat z Asterionu, to nemohu. Snad jednoho, dva, ale to bych příliš oslabil své pozice a mohl upadnout do osidel Ugrien, Vieena nebo některého z dalších mých mocných nepřátel. Ne, to není správná cesta. Nemohu je odstranit, ale třeba bych je mohl odloučit od jejich věřících, uvěznit, izolovat. Rozšířit pověsti, že zemřeli, o hrdinském pádu

v lítém boji s mými skřety nebo novými, neznámými bohy. Ano, to bude nejlepší, nějaká velkolepá smrt a zbloudění Sedmnáctky při plnění světodějného poslání. Staří bohové budou v myslích lidí mrtví a jejich ovečky se nebudou mít na koho obrátit. Budou hledat novou pomoc, novou mocnost schopnou postarat se o jejich malicherné, nicotné životy, vyslyšet jejich prosby. A tady už budu připraven já, se svým vlastním panteonem temných bohů. Ti budou ambiciózní, bez zbytečných zábran. Rychle si získají pragmatiky, zbabělce a všechny nejisté. Pak už bude jen velmi těžké pro Sedmnáctku, ztracenou a zdánlivě mrtvou, získat zpět své uctívače. Jejich stará tvář už nebude existovat, protože ji roztříštím na tisíc kousků, a než se jim podaří najít novou, lidé už budou uctívat můj panteon. U většiny bohů ze Sedmnácti bude stačit rozšířit pověst o jejich úmrtí, případně vložit vybraným osobám do snů a vzpomínek výjevy spojené s jejich koncem. Jiné, Auriona, Lamiuse a Gora, budu muset uvěznit, zamezit jim, aby dál vykonávali své povinnosti. Musím připravit rituály, abych je dokázal vlákat do přírodní úrovně a spoutat jejich moc. Některého z bohů možná budu muset skutečně zbavit všech možností působit na Asterionu, zabít ho. Ale to je krajní případ, k tomu snad nedojde, stálo by mne to mnoho sil a ohrozilo celý plán.

Měly by se vyrojit zástupy proroků, kteří rozšíří mezi lidem katastrofické vize i příchod nových bohů. Zástupy čekající na smrt, vypálené vesnice, zvony bijící umíráček, marné pátrání hrdinů po léku na tuto nemoc. Práce pro mé agenty jako stvořená. Nadejde apokalypsa, zdánlivá, ale o nic míň strašná. Lidem stačí trocha strachu, zaručeně pravdivé zvěsti šeptané za šera v tmavých koutech a víra ve vlastní slabost. A z toho náhlého chaosu vzejde zástup mých bohů. Než se Sedmnáctka vůbec dovtípí, co se děje, a překoná svou nadutost, s níž ignoruje přírodní úroveň Asterionu, bude po všem. Než pochopí, že tentokráte budou muset zasáhnout sami, ztratí svou moc, protože je nikdo nebude uctívat, až na pár věrných kněží. Pak budou slabší než já. Stanu se nejmocnějším na Asterionu, ovládnu život všech. Ano, tak to udělám. Stvořím svůj vlastní panteon a světu předestřu před oči pád Sedmnácti bohů.

Kdo by připadal v úvahu na místa mezi nejvyššími bytostmi? Já samozřejmě budu nejvyšším z bohů, jejich bohem, ale udržím si jen moc dostatečnou ke kontrole nad ostatními, čímž se mi z ramen sejme značná zátěž, kterou využiji pro znovudobytí Tary, rozdrcení Zyla nebo třeba ke svému výzkumu proměněnců. Sandol Kah přesvědčím snadno, stačí pár lichotek, slib, že ji nechám vládnout mořím, a trocha pozornosti. I Šin by se měl dát přesvědčit, pokud mu nechám kontrolu nad magií a astrálním světem, jen musím spoutat ten jeho fanatismus pomocí množství úkolů a práce pro mne, aby nenapáchal víc škody než užitku. Ytrak zmizel, takže s tím nelze počítat. Ústa smrti nenávidím. Gwi je nevypočitatelná, přesto by mohla zaujmout méně významné postavení. Budu si trochu muset pohrát s jejími sny a

udržovat její spánek pod kontrolou. Nejvíc práce bude asi s Kanwallou. Už se nenechá tak snadno zmámit fyzickými požitky jako dříve. Je teď cílevědomá a zná dobře svou cenu. Nejlepší by asi bylo oslabit její pozici, byť by na tom vydělali mí nepřátelé. Kdo by tak přicházel v úvahu? Snad Kněží slunce? Možná. Kanwalla pak ještě ráda přijde se skloněnou šíjí a zaujme místo v mém panteonu. Kdo dál? Určitě Dreskan, je ambiciózní a nepohrdne příležitostí. Přitom se pevně drží svých zásad. Stačí, když mu je trochu poupravím, a může být bohem Kruté spravedlnosti. Maebor. Nepříliš inteligentní, ale spolehlivý a dá se snadno ovládnout. Tartar? Asi ano, pokud nenajdu někoho ještě více zuřivého a přímočarého. Intriky tady nepotřebuji. Pak ještě určitě Inaka a Sarapis. Po ostatních se budu muset poohlédnout po Stínovém světě nebo v zapadlých koutech Podzemní říše.

A jak zařídit pád Sedmnáctky? Asi by bylo lepší posílat na smrt jednotlivé bohy postupně, tomu lidé snáze uvěří. Mí agenti musí připravit a rozšířit množství šeptaných zpráv, které budou přivolávat apokalypsu, vylíčí pád jednotlivých bohů do nejmenších detailů a budou vzývat příchod mých temných bohů. To znamená tak tři až pět let plánování, aby mi neunikl ani nejmenší detail a vše dopadlo podle mých představ. Lidé už před tím, než padne jejich bůh, musí v kostech tušit, že se to brzy stane. Možná bych měl první odstranit méně významného boha, Mirtal nebo třeba Riannu. Některého, jehož ztráta by civilizaci zasáhla na citlivém místě, ale přitom by ji nevzbouřila k okamžitému odporu a hledání, kdo je toho skutečnou příčinou. Pak pro své nejsilnější protivníky ze Sedmnáctky vytvořím malé soukromé vězení, někde v přírodní úrovni, nejlépe blízko mého sídla, lapím je kouzly a nechám hlídat věrnými a silnými strážci. A takto je odstraním nebo uvězním jednoho po druhém, až se zbavím všech sedmnácti. A pak bude světu vládnout nejvyšší bůh Khar a jeho poddaní temní bohové.

Tento plán začal Khar Démon připravovat a jeho ovoce má spatřit světlo Asterionu v nejbližších letech.

Hledáme nové spoluautory pro tvorbu světa Asterion. První spolupráce by měla probíhat na geografickém modulu pro rok 2001 (Džungle a oceán) a další pokračování není v žádném případě vyloučeno.

Zájemci by měli
- mít pravidelný přístup k e-mailu
- dotahovat věci do konce
- umět pracovat v týmu
- mít dostatek nápadů a fantazii

Ozvěte se nám, prosím, co nejdřív na e-mailovou adresu ulanbatar@email.cz

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

Kompletní ceník ZS a přehled slev otiskneme v Dechu draka 6/2000, zde přinášíme přehled novějších a souvisejících produktů.

	Obvyklá cena	Cena ZS
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět v.1.5	195,–	156,–
Taria	199,–	159,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Nemrtví a světlonoši (rozšíření + dobrodr. pro Asterion)	269,–	225,–
Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozš. modul, nové opr. vydání)	285,–	235,–
Sedmiměstí (desková hra pro 3–7 hráčů)	350,–	300,–

Objednávání: Potřebnou částku (včetně poštovného 35,– Kč) pošli složenkou typu C na adresu **ALTAR, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (již neposílej peníze na dřívější poste restante, neb bude v platnosti nejvýše do konce roku). Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se objednávka na složenku, pošli ji na výše uvedenou adresu na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

Plánované tituly do konce roku
(ceny jsou pouze orientační)

Písky proroctví (rozšíření + dobrodr. pro Asterion)	269,–	225,–
Talisman – Jeskyně (rozš. modul, nové opr. vydání)	285,–	235,–

Sedmiměstí

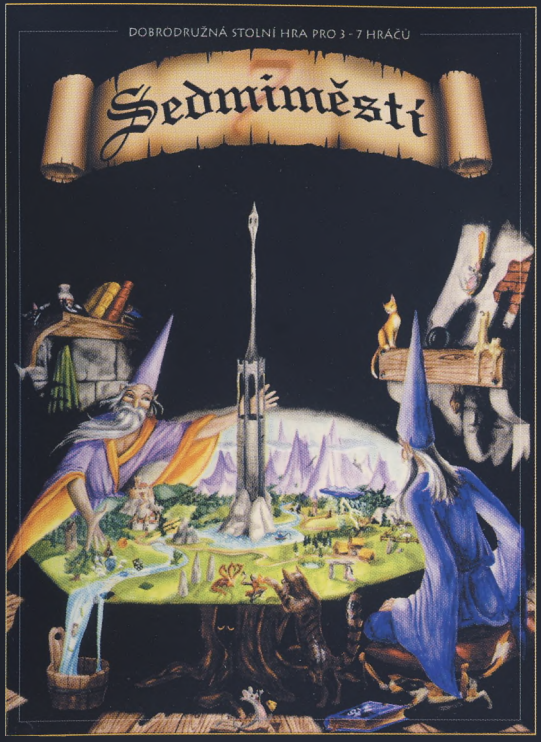
Martin Kučera

V době, kdy budete číst tyto řádky, již bude v prodeji nová česká stolní hra Sedmiměstí, kterou pro vás společně připravila nakladatelství ALTAR a Straky na vrbě.

Hra má velmi jednoduchá pravidla a jakmile vám po prostudování a několika málo partiích přejdou do krve, smrskne se příprava na každou další hru na několik málo minut (zamíchání karet náhody a vylosování postav). Jedna partie není nijak zvlášť dlouhá, většinou netrvá déle než hodinu; tím pádem se uplatní zejména v situacích, kdy nemáte tolik času, abyste si mohli zahrát něco náročnějšího (například Talisman), nebo když se sejde různorodá skupinka přátel a nechcete strávit příliš dlouhou dobu vysvětlováním pravidel.

A teď trochu podrobností. Hra je určena pro 3–7 hráčů, každý hraje se třemi postavami. S nimi může volně pohybovat po hexovém herním plánu složeném z několika typů terénu a obsahujícím různé zajímavé lokality. Cíl hry je jednoduchý – vstoupit do Sedmého města, ležícího na ostrově uprostřed plánu. To ovšem není tak snadné. Město chrání tři kouzelné předměty, jejichž jména je napřed nutné zjistit vylučovací metodou, tedy odhalením zbylých devíti kouzelných předmětů ve hře. Tyto předměty lze nalézt na lokalitách (ovšem často se stane, že místo předmětu tam čeká nějaká bytost, která nemusí být zrovna příznivě naladěna, takže setkání s ní může být pro postavu osudné), uzmout jiným postavám po vítězství v měření sil, případně aspoň zjistit jejich jména, zvítězíte-li nad vlastníkem v rozmlouvání. Kouzelné předměty mají samozřejmě i jiný účel – mohou být velice užitečné při střetu s jinou postavou (buď umožní se konfliktu vyhnout, nebo při něm poskytnou nějakou výhodu). Hra je díky tomu plná nečekaných zvratů a má spád. Navíc je obohacena notnou dávkou humoru, projevujícího se jak v charakteristikách postav a bytostí, tak ve vlastnostech kouzelných předmětů, Aqualungovou vyzvědnou křišťálovou bublinou počínaje a Záhadnými hodinami čarodějů Desetimoří konče. Atmosféru pak výtečně dokreslují výstižné ilustrace; autorův záměr poskytnout hráčům mnoho hodin zábavy je tak naplněn v míře více než dostatečné.

Nemáte dostatek času zahrát si třeba Talisman?



Nakladatelství Straky na vrbě a ALTAR vám nabízejí tuto novou deskovou hru s velkou mírou vtipu a nadsázky, která v sobě spojuje prvky her strategických a her na hrdiny. Zvítězit může jen ten, kdo odhalí, jaké kouzelné předměty chrání tajemné Sedmé město.
Hra je určena pro 3–7 hráčů, po prostudování pravidel zabere příprava jen několik minut, jedna partie samotná pak trvá asi hodinu. Hra má vtip, spád, náboj a fascinující dynamiku, není krvežíznivá ani militantně zaměřená, lze ji hrát téměř kdekoliv a má velmi jednoduchá pravidla.

V krabici s hrou naleznete:
- barevný herní plán 60x60 cm
- 21 karet postav a 13 karet náhodných setkání s příslušnými kartami figurek
- 33 umělohmotných podstavců
- 12 karet kouzelných předmětů
- 3 různobarevné šestistěnné kostky
- přesná a podrobná pravidla

Sedmiměstí právě vychází!

V obchodech bude stát 350 Kč, v zásilkové službě ALTARu 300 Kč. Chcete-li si ho objednat, zašlete tuto částku plus 35 Kč poštovné a balné složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu (naleznete ji uvnitř čísla na straně 63) a hru obdržíte do dvou týdnů. Do zprávy pro příjemce napište svou objednávku.

ORIGINAL WAR

* *40 misí ve dvou kampaních, příběh, který můžete ovlivňovat svými rozhodnutími, a s různými konci, desítky samostatných misí a map pro multiplayer.*
* *stovky jednotek za každou stranu, téměř sto různých budov, přes sedmdesát unikátních technologií.*
* *kompletní počeštení – interface, dialogy, namluvení.*

Objevujte důmyslnou a delikátní rovnováhu různých jednotek, technologií a zbraní: každá strana vypadá jinak a má jiné schopnosti a jednotky; dynamicky se rozvíjející příběh zajistí, že žádné dvě mise nebudou vypadat stejně.

Original War – real-timová strategie s důrazem na "real".

9 771211 277000 05

VYCHÁZÍ PŘED VÁNOCEMI 2000, VÍCE INFORMACÍ NA WWW.ORIGINAL-WAR.COM

Virgin INTERACTIVE

ALTAR INTERACTIVE

http://www.altarinteractive.com